

12 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMO!

WIP3OUT, FINAL FANTASY VIII, F1 '99, 40 WINKS, POINT BLANK 2, MIS



16 OLDAL EXTRA!
Cheat kódok!
Végigjátszás!
Tippek!
Épül az erővonal!

Hivatalos Magyar

PlayStation® Magazin 04

1990.-

EXKLUZÍV ÉS JÁTSZHATÓ DEMO

wip3out

Készülj életed legnagyobb utazására!

LARA VISSZATÉRT!

TOMB RAIDER IV

Egy halom info arról, hogy miért lesz a *The Last Revelation* Lara legnagyobb kalandja. PLUSZ: *Fighting Force 2*

PLUSZ:

HAMAROSAN A BOLTOKBAN!

Quake II, Metal Gear: SM, FFVIII... Télen már játszhatsz velük!

SZEX, DROG ÉS GTA

A vérbeli gengszter visszatér és elvetemültebb, mint valaha! *GTA2* elemzés!

MEGDÖBBENTŐ RÉSZLETEK:

A PlayStation 2 rendkívüli képességei!

STAR WARS INFO!

"EGÉSZEN ODAVOLTAM!..."

George Lucas nyilatkozik, miért éppen a PlayStation 2 lesz a megfelelő gép a *Star Wars: Episode II* játékhoz!





DRIVER: TIPPEK MIND A 44 KÜLDETÉSHEZ • BUTIK • FIFA 2000 • QUAKE II

Pörgesd fel

MIT TARTALMAZ AZ E HAVI CD?



Néhány rémhírterjesztő már azon aggódott, hogy a PS2 közelgő megjelenése miatt csökkenni fog a PSX-re fejlesztett programok száma. Vess egy pillantást CD mellékletünk tartalomjegyzékére! Kell ennél ékesebben szóló cáfolat?

WIP3OUT — **Játszható**
Lebegő rakéta-járgányok kíméletlen versenye a nem túl távoli jövőben. Lődd ki magad!

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING — **Játszható**
Hegyen völgyön hajtás pajtás!

UM JAMMER LAMMY — **Játszható**
Adj egy pofont a kakofóniának! Kettesben is nyűheted a virtuális hangszert.

POINT BLANK 2 — **Játszható**
Fénypisztollyal jobb, mint a búcsuba'. Ravasz híján ravaszkodhatsz, ha gombbal játszod...

R/C STUNT COPTER — **Játszható**
Helikopter-vezetői tanfolyam. Felszállási engedély megadva.

LEGO RACERS — **Játszható**
Sima utak bütykös téglákból.

FINAL FANTASY VIII — **Video**
Szerepjáték ínyenceknek. Egyelőre mutatóba.

F1 '99 — **Video**
És felbőgnek a motorok. Meg mi is, mert már játszanánk...

MISSION: IMPOSSIBLE — **Video**
Nem is olyan lehetetlen. És jobban fest, mint Nintendo-n.

40 WINKS — **Video**
Egyszerre ketten vagy, nyolc alakban. Édes álom?

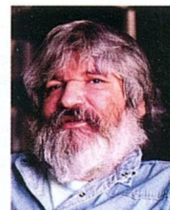
LMA MANAGER — **Video**
Másfajta gyepek mestere. Nagyot kaszál.

THIS IS FOOTBALL — **Video**
Lesre futottál? Megnézheted magad. Labdaközelből.



RÉSZLETEK A 103. OLDALON





Zajlik az Élet, Tisztelt Olvasó! Erjed a must, pezsdül a világ, gyűlik a termés. Londonban megtartották az évente szokásos elektronikus játékfesztivált. Tőlünk is elmentek ketten, bezsebelték a magyar *PSM* sikeréért kijáró dícséretet az angol kiadótól, drágának találták a *Darth Maul* álarcot, rongyosra játszották magukat, kicsit megcsappantották az angol nemzeti sörtartalékot, rengeteg élménnyel és egy kis darthmaulos kulcstartóval tértek haza. Az élményeket megosztották velünk.

A Tokiói Játékkiállításon nem tudtuk személyesen képviseltetni magunkat, csak műholdról követtük az eseményeket. Így is hallottuk azt a nagy csattanást, amikor a *Sony* bejelentésétől pofára esett a filmes világ. Igen! A *PS2* lejátsza majd a *DVD* filmeket! A kompjuter-mániások is készülhetnek, mert a *Next Generation* játszi könnyedséggel átveszi a PC néhány funkcióját. Minden jel arra mutat, hogy a japánok olyan csodafegyvert fejlesztettek ki, amellyel erőszak nélkül meghódíthatják az egész világot. Alig várom, hogy én is áldozat legyek...

Budapesten egy szép őszi reggelen, csendben begyűjtötték a megszokott helyükön ácsorgó zugárusokat a rend éber őrei. Az akció során számtalan *PlayStation* játék kalózmásolata vált bűnjellé. Aztán jön az úthenger. Az egyik szemünk sír a másik meg...

...a *Compfair*-re figyel, mert mi is ott leszünk!

Csapjunk egy jó bulit!

[aláírás]

Tartalom

Szerkesztőség

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath, Somerset BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732291
E-mail: PSM@futurenet.co.uk

Magyarországi szerkesztőség
COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14
Tel:457-1135
Fax:457-1123
E-mail: psm@cmk.hu

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: **457-1123**

OTP bankkártyával: **(06-1) 266-0000**
Interticket Kft Budapest 1088 Szentkirályi u. 8.

Playstation stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: **Mike Goldsmith**
Főszerkesztő helyettes: **Stephen Pierce**
Játékszerkesztő: **Justin Calvert**
Vezető művészeti szerkesztő: **Jez Bridgeman**
Művészeti szerkesztő: **Milford Coppock**
Művészeti szerkesztő helyettes: **Simon Middleweek**
Rovatvezető (lemez): **Catherine Channon**
Rovatvezető (tippek): **Dan Mayers**
Műszaki vezető: **Nicky McClure**
Produkciós asszisztens: **Andrea Toal**
Fotó: **Pete Loretz, Martin Burton, Jude Edgington,**
Munkatársak: **Dean Evans, Andy Butcher, Ross Atherton, Steven Lawson, Sam Richards, Steve Bradley, Pete Wilton, Oliver Hurley, Jon Billington, Todd Anderson, Kerry Haysom**

Magyar stáb:
Főszerkesztő: **Csörögi István**
Lapigazgató: **Szabó Zsolt**
Felelős szerkesztő: **Jancsina Attila,**
Reklám manager: **Horváth Henrik**
Szerkesztőségi titkár: **Kapuvári Marietta**
Munkatársak: **Szabó Katalin, Béres Endre, Drapos Gergely, Palkó Lajos, Simon Péter, Nagy Barnabás, Papp Zoltán, Szikszai András, Tóvárosi László, Fülöp Judit**

Fotó: **Máté Tamás**

PR kapcsolatok: **dr. Klausz Anikó**

Kiadó:
COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.

Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.:387-8219, 387-8614
Tel./Fax:387-8249

DTP: **MADISON KIADÓ**
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I.
Tel.: 457-1155, fax: 457-1156

Nyomdai munkák:
Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest Károlyi I.u.10

Terjesztés: **MÉDIA TRADE Bt.**
352-0662, MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft. 1073 Budapest Dózsa György út 80 1/2a 322-44-03
Terjeszti:Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.

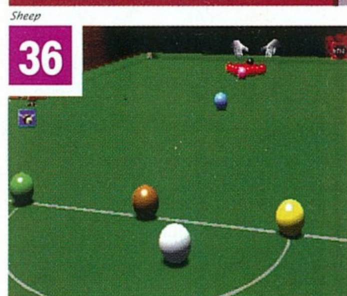




FIFA 2000



Sheep



Jimmy White's Cueball

JÖVŐKÉP

Fejlesztőket faggatunk, szakértőket kérdezünk, okostojásokat vallatunk... Pillantás a jövőbe: mit játszunk hat hónap múlva?

ELŐJÁTÉK

Ízelítő a hamarosan boltba kerülő újdonságokból. Mitől virulsz, mitől hervadsz? A *PSM* bizalmas rovata,

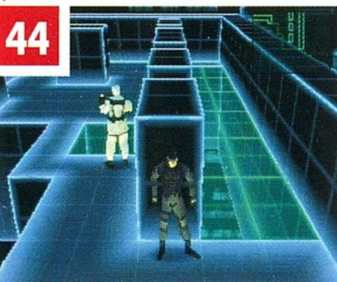
Tény: A *Hivatalos Magyar PlayStation Magazin* Magyarország első és egyetlen PlayStation magazinja.
A *PSM* minden hónapban hivatalos demokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. Ez a legjobban megírt és legáttekinthetőbbre tervezett magazin. A nemzetközi folyóirat piacvezető pozíciója lehetővé teszi, hogy őszintén számoljon be a játékokról és védje az olvasó érdekeit, hiszen az exkluzív közlésért cserébe nem kell megváltoztatni a véleményét.
A *PSM* az egyetlen magazin, amely visszahat a PlayStation iparra, mert az igazat írja. Legyen szó a játékról, az iparágról vagy bármi másról, a *PSM* írása megalapozott, őszinte és jól informált. A Sony-hoz fűződő kapcsolat exkluzív információkat és játékdemokat biztosít a *PSM*-nek, de nem befolyásolja a szerkesztőség véleményét.
A *PSM* garantáltan 100%-ig független.
A *PSM* kiérlelt stílusú, szórakoztató módon írt lap. Mentes a szakmai zsargontól, de megvan benne az olvasók által elvárható szakértelem. A PSM a színvonal érdekében elutasítja az olcsó viccelődéseket és az infantilis humort. Elmondjuk a legfrissebb híreket, beszélünk az iparág legfontosabb személyiségeivel, megtárgyaljuk a legérdekesebb témákat és bemutatjuk a legjobb játékokat. Demo lemezünk lehetőséget ad arra, hogy olvasóink belekóstoljanak a legújabb PlayStation játékokba mielőtt azok a boltokba kerülnek.
A *PSM*: a világ legjobb videojáték magazinja. Tény.



Final Fantasy VIII



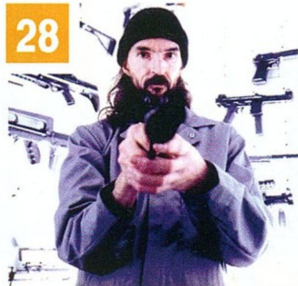
Quake II



Metal Gear Solid: Special Missions



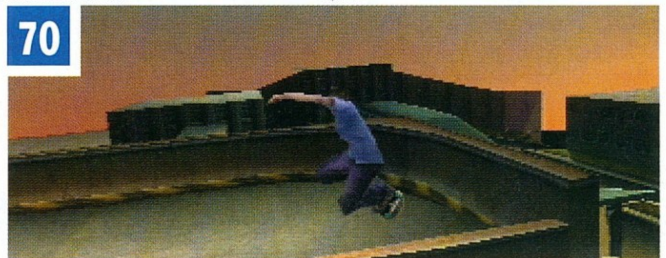
Tomb Raider: The Last Revelation: Vissza a sírboltba



GTA2: A bűn kifizetődik



Wip3out



Tony Hawk's Skateboarding



Um Jammer Lammy

PRÓBAJÁTÉK

Kritikára vágysz? Információdús, megbízható, határozott véleményű, szórakoztató, elmés, ugyanakkor fájdalmasan őszinte írásokra? Tessék!



BEMUTATÓK



ÁLLANDÓ ROVATOK



ÉS JÖN A MÁSODIK

ON-LINE JÁTÉK, CGI, ÚJ DEMÓK, MÁS SZÍN... ITT A PLAYSTATION 2

A PSM legújabb interjújában a Sony America külső kutatásért és fejlesztésért felelős alelnöke, Phil Harrison megerősítette, hogy a PlayStation 2 modem nélkül fog forgalomba kerülni. A Los Angeles-i Sony Pictures Studios-ban készített riportban Harrison elmagyarázta, hogy miért nem hajlandó az SCE a Dreamcast on-line stratégiájával versenyezni.

„Jó okunk van rá, hogy ne építsünk modemet a gépbe. A kommunikációs technológia nagyon dinamikusan fejlődik mostanában. Ha beépítenénk egy 56K-s modemet *[a Sega Dreamcast specifikációjából – a szerk.]*, a konzol megjelenésének idejére már elavult lenne. Ráadásul a hálózatba lépés továbbra is a vásárlót terhelné. Ha a web-böngészgetés érdekel, akkor egy 56K-s modem több mint elegendő számodra. De ha gazdagabb többjátékos on-line játékélményt szeretnél hanggal és videóval, élőben, akkor egy ISDN-re vagy kábel-modemre van szükséged.

Ezeknek a modem kapcsolati lehetőségeknek a kiépítése függ az adott régiótól – még az USA-ban is. Némely országrész jól el van látva kábel-modemekkel, míg mások nem is hallottak róla. Pillanatnyilag várakozó állásponton vagyunk, és a PCMCIA-re és a USB-re *[PC-knél alkalmazott modemcsatlakozó szabványok- a műsz. szerk.]* támaszkodva rengeteg lehetőségünk van arra, hogy a legolcsóbb új technológiát alkalmazzuk a gépek fejlesztésénél."

Miután Harrison nemrégiben bejelentette az amerikai médiának, hogy a Sony „arra bíztatja a fejlesztőket, hogy rögtön többjátékos

A PLAYSTATION 2 CSAPAT

PHIL HARRISON NEM AZ EGYETLEN, AKI FECSEGETT A PS2-RŐL

Miközben Phil Harrison Los Angeles-ben beszélt a PlayStation 2-ről, Ken Kutaragi, az SCE elnöke ugyanezt tette Tokio-ban. Íme, néhány töredék...

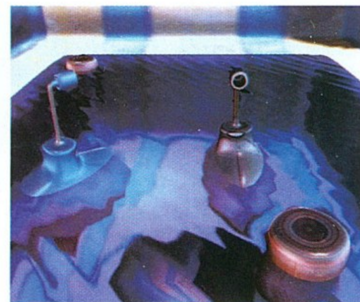
• A PlayStation 2 megjelenési időpontja NEM fogja utánozni a Sony 1-es, 2-es és 3-mas számjegyeket kombináló dátumait. A múltban a Sony olyan dátumokat használt, mint 23/1 (január 23.) vagy 12/3 (március 12.), amikor hardware-t adott ki. Habár a PS2 megjelenési időpontját december elejére tűzték ki, Kutaragi azt nyilatkozta, hogy az SCE lehet, hogy nem fogja bejelenteni a rendszer hivatalos megjelenési dátumát a szeptemberi Tokyo Game Show-n.

• Kutaragi azt is megerősítette, hogy a konzol hivatalos nevét Tokio-ban fogják bejelenteni, és hogy benne lesz a „PlayStation" szó.

• Japánból érkezett más értesülések szerint, egy játékújsággal készített riport azt állítja, hogy az SCEI tíz évre becsülte a PlayStation 2 élettartamát. Ez a gép könnyű bővíthetőségének tulajdonítható (lsd. a fő szöveget).

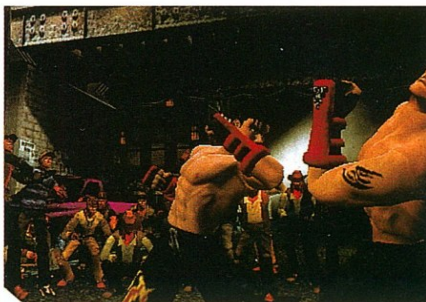


A titokzatos Ken Kutaragi...



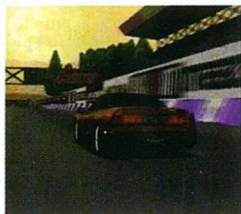
A *Starfox* húzóembere, *Dylan Cuthbert* által kiagyalt, egyre népszerűbb PS2 demó.





Phil Harrison felfedi a jövőt – már úton van mind a *Tekken*, mind a *Gran Turismo* új verziója.







on-line játékokat készítsenek", sok, a gép motorjával kapcsolatos jelenlegi találgatást is megerősített. Azokat a félelmeket is eloszlatta, miszerint a PlayStation 2 nem tudja teljesíteni a decemberre kitűzött indulási időpontot Japánban.

„Körülbelül három hete kezdtük el gyártani a chipeket (július közepe). Jelenleg már tart a tömegtermelés. Igazából nem a hardware-rel van a gond, amikor a megjelenés kerül szóba, hanem a software-rel. Ezért addig nem fogjuk bejelenteni a megjelenés időpontját, amíg el nem döntöttük, hogyan is fog kinézni a software-katalógus. Sohasem mondanám ezt Kutaragi-szan-nak, de a software gyártása sokkal nehezebb, mint a hardware-ré, így hát majd meglátjuk, mi lesz."

Nemcsak hogy valószínűleg már decemberben megjelenik a gép (ezt a Tokyo Games Show-n fogják megerősíteni), a jövőre vonatkozó tervek is hasonlóan ígéretesnek hangzanak.

„Lesz egy új, nagyteljesítményű, nagy sávszélességű, nagykapacitású memóriakártya, amelyet használni lehet majd a gépen. Ugyanaz a Dual Shock Analog Controller lesz a vezérlője, amelyet ma is ismerünk és szeretünk. Ez lesz az új gép szabványvezérlője. Más színe lesz, de nem mondom meg, milyen. *[Vagyis a gépnek lesz más, hozzáillő színe – a szerk.]* A legfontosabb dolog, hogy a PS2-nek digitális-média ki- és bemenetei vannak. Ez azt jelenti, hogy egy digitális kamera által tárolt adatokat át lehet vinni az új gépbe, és annak tartalmát élőben fel lehet használni a játékban. Például egy sportjátékban a saját arcodat rakhatod a szereplő helyébe, és így tényleg benne lehetsz a játékban. Vagy egy élő többjátékos játékban, a rólad készült videoképet egy hálózaton keresztül továbbítani lehet a másik játékosnak, aki így láthat téged. Vagy egész egyszerűen rámásolhatod a főnöködet vagy a bátyádat egy bokszoló arcára, aztán péppé verheted."

Harrison nem győzte hangsúlyozni, hogy a következő generációs konzol nem egy PC-pótló, ennek ellenére felvázolt egy lehetséges irányvonalat a PS2 bővítésére. „Az USB felhasználása olyan lehetőségeket jelent, mint a billentyűzet, egér, hard disk meghajtók, floppy meghajtók, mikrofonok és hangszórók... A PCMCIA PC kártya csatlakoztathatóvá tesz egy sor különböző modem típust, flash memóriát, kivehető tároló meghajtókat... "

„Nem azt mondjuk, hogy *csatlakoztatni fogod* ezeket az eszközöket, hanem azt, hogy *csatlakoztatni lehet* majd őket. Ez egy nagyon fontos különbség. Nem akartuk, hogy a gép jövőbeli értékesítését a technológia korlátozza. Ezért ▶

Pssszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

A 989 Sports most megmutatja a vezető amerikai futballcsapatnak, a Minnesota Vikings-nek az *NFL GameDay 2000* című játékával! A sportszimulációs játékot a legrealisztikusabbként tartják számon az USA-ban, részben az olyan sztárjátékosok részvétele miatt, mint Ryan Leaf, Hardy Nickerson és Jason Sehorn. Sose hallottunk róluk... A tíz évvel ezelőtti *Sandman* képregény mindig is elsőosztályú felnőtt olvasmánynak számított. Most a DC Comics egy új grafikus regény megjelentetését tervezi: *The Sandman: The Dream Hunters*. És akkor mi van, mondhatnánk. Hát, az érdekes része a dolognak az, hogy a történet összes jelenetét ugyanaz a Yoshitaka Amano festette meg, mint aki az élvonalbeli RPG *Final Fantasy VII* berkeiben rajzolgatott. Mi jöhet még ezután? A Hasbro postásfiúja fogja írni a *Supergirl* legújabb számát?... ▶



JÁTÉKRA FEL!

TEHÁT MIT IS FOGUNK JÁTSZANI? PÉLDÁUL TEKKENT...

A hogy a PS2 úton van a megjelenés felé, a hozzá kapcsolódó software-rel kapcsolatos hírek is kezdenek kiszivárogni. A *PSM* korábban már tudósított a Koei *Kessen*-jéről és az Oddworld új Abe játékairól, most tehát itt vannak a legújabb hírek és pletykák...

- George Lucas kijelentette, hogy szívesen látna egy, a *Star Wars: Episode II*-n alapuló játékot a PlayStation 2-n.
- A T&E japán fejlesztő egy PS2 golfjátékot fog bemutatni a TGS-en.
- A Square megerősítette, hogy három játékon dolgoznak; ezek között van az *Ehrgeiz* című elszabadult verekedős játék folytatása.
- Szintén a Square-rel kapcsolatban; a PS2-ra készített *Final Fantasy* demó egyenesen a következő CGI filmből vett át adatokat (lsd. a korábbi *PSM*-eket). Harrison felfedte a *PSM* előtt, hogy „az SCE üzletileg érdeklődik a CGI filmek iránt, mert ott körbe lehet nézni a kamerával."
- Az Enix *(DragonQuest VII, Bust A Groove, Star Ocean)* bejelentette, hogy négy játékot fejlesztenek PS2-re, ezeknek egyike egy DVD alapú kalandjáték.
- Miközben a PC-tipró *Unreal* útban van a PlayStation-re, a teljes többjátékos Tournament verzió a PS2 számára már megerősítést nyert.
- A *Half-Life* kiadója, a Sierra, azt tervezi, hogy belép a PS2 arénába.
- A japán sajtó szerint, a Namco megerősítette, hogy a *Tekken* és a *Ridge Racer* új verzióit fejlesztik PS2-re.
- Az AndNow amerikai cég a *Virtual Ocean* nevű játékkal jött elő PlayStation 2-re. Ez egy rejtélyekre épülő RPG, dalokkal, hanggal, forradalmian új játszhatósággal, bálnákkal és a Hálón keresztül történő többjátékos opcióval. Az AndNow ezzel egy időben dolgozik a *Nooks And Crannies* című építgetős-csatázós játékon, melyben élő, on-line harc is lesz.



Psssszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

Az a hír járja, hogy a Capcom úgy reagál Amerika videojátékokkal szembeni érzékenységére, hogy megváltoztatja a fegyvereket a mozgalmas pánik-



horrorjátékában, a *Dino Crisis*-ban. A változtatások azonban enyhék lesznek. Az amerikaiak által tolerálandó szembetűnő különbségek egyike, hogy pusztán csak öt sorozatlövés áll majd rendelkezésre, szemben a japán verzióval, ahol 30. Jelen pillanatban még nem világos, hogy milyen változtatások lesznek, ha egyáltalán lesznek, az európai verzióban... Más Stateside susmorgások szerint az Electronics Boutique USA ingyen térképet ad ajándékba a játékhoz minden vásárlónak, aki előre megrendeli a *Final Fantasy VIII*-at. Ben Grant a brit Electronics Boutique-tól azt mondta, hogy "Még nem születtek végleges döntések a játékkal kapcsolatos reklámozást illetően, úgyhogy semmit sem mondhatok." Magától értetődő... Sajnálatos módon már túl késő van ahhoz, hogy címlapfotó legyen a dologból, de a *Total Film* nevű testvérmagazinunknak köszönhetően arról értesült a *PSM*, hogy a *Tomb Raider*/Lucozade tévéreklámban szereplő egyik kutya, hát, hm, dotálva van. Bizarr vállveregetés Alan Grossmith-nek, a *TF* olvasójának... A hírek szerint a Banpresto fejlesztői egy új PlayStation RPG-n dolgoznak, amit *Shin Cybster Panzer Warfare* néven emlegetnek. A térképek hatszög alapúak lesznek, és a hatszög különböző oldalai felől egyszerre több ellenséggel is szembe kall majd nézned. Ööö... izgalmasan hangzik... Az ünnepelt Peri Gilpin, aki Roz Doyle-t alakítja a *Frasier* című amerikai vígjátékban, a nemsokára megjelenő *Final Fantasy* film egyik énekes szereplőjeként lép újra színre. ▶

▶ alkalmazzuk ezeket a szabvány csatlakozókat."

Habár Harrison nem hajlott arra, hogy megerősítse, vajon a PS2 a „dobozból" fog-e DVD filmeket játszani, azért megjósolta, mit is fognak a fentiek jelenteni a videojátékokkal kapcsolatban.

„Vegyünk egy autós játékot – a *Gran Turismo*-t; ez a legjobb autós játék ma a PlayStation-ön. Minden egyes alkalommal, amikor végighajtasz azon az úton, látsz egy fát, egy másik fát, majd megint egy másikat – és mind ugyanolyan. Mi van, ha létrehozok egy fraktált a fa megjelenítés számítási alapjának, és minden alkalommal, amikor körbemegyek a pályán, minden fa különböző lesz?"

Harrison ezt egy vadonatúj PlayStation 2 demóval demonstrálta. A gép egyik építője, Oku-szan, által készített demó egy sor olyan fraktálisan generált fát mutatott, amelyek véletlenszerűen nőttek. Elég hatásos volt már így is, de amikor Harrison bekapcsolta a „digitális szelet", a fák fotórealisztikus módon kezdtek el hajladozni. Harrison nyilvánvalóan a részletek megszállottja.

„Gondolj egy labirintusos játékra, ahol körbe mászkálsz. Ugyanazt a téglamintázatot látod ismétlődni újra és újra. Mi lenne, ha időről időre generálnánk egy mintatérképet, úgy, hogy egy algoritmust használnánk a téglák generálására minden egyes alkalommal, amikor befordulsz egy sarkon. Kicsit változatosabb lenne. Egy másik példa; ahelyett, hogy egy rajzoló megtervezne egy szintet és bejelölné, hogy hol húzódnak a dombok, mi lenne, ha egy fraktálisan generált tájat használnánk, ahogyan egyébként ez a valóságban is már régóta van. Lehetne csinálni egy egész bolygót, folyókkal, tavakkal és óceánokkal, dombokkal, hegyekkel és sivatagokkal. Lehetne egymillió bolygód, melyek között ide-oda repkedhetnél, és mindegyik bolygónak meglennének a saját bennszülött lényei, amelyek úsznának, repülnének és mennének."

„Egy újabb példa. A motion capture (a mozgás 3d-s rögzítése) igen kifinomult manapság. Kulcskockák segítségével elég részletesen lemintázhatod egy ember mozgását, de ahhoz, hogy megírd a játékot, számításba kell venned minden lehetséges mozdulatot, ami előfordulhat. Az emberi mozgás elég szépen jelenik majd meg a következő generációs PlayStation nagy tárolóképességének köszönhetően, de a bevitt adatokon túl semmi plusz nem lesz benne. A maximum, amit kapsz a játéktól nem több, mint amit a programozók és a rajzolók előre bevittek. De mi lenne, ha szimulálni lehetne, hogyan működik egy csontváz fizikailag és biológiailag? Előre meghatározott szabályok szerint működő animáció helyett végtelen számú lehetőséggel tudnánk szimulálni a test működését."

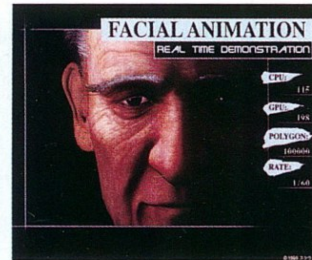
A PlayStation 2-t a Tokyo Game Show-n mutatták most be szeptemberben, ahol a *PSM* is ott volt (további részletek a következő számban). Végül egy utolsó, reményteljes szóváltás Harrison-nal.

„Kezdetben játékgépeket kínálunk a piacon, mivel ezekkel lehet a legkönnyebben megközelíteni a legtöbb embert. Idővel kibővítjük a játék definícióját, és kijövünk más termékekkel is, amelyek már nem a hagyományos értelemben vett játékok lesznek..."

Fényes jövő vár reánk.







Akár a játékot nézzük (balra), akár a megjelenés előtt álló filmet (jobbra), a *Final Fantasy VIII* PS2 demók jól mutatják mindkét cég érdeklődését a CGI filmek iránt.





A többjátékos *Quake II* és az *Unreal* is játszható lesz majd PS2-n.

FÉNY, KAMERA, AKCIÓ

ÉLJEN! HOLLYWOOD – ITT A PLAYSTATION 2!

Miközben a Sony Pictures Studios-ban jártunk, a *PSM* megragadta az alkalmat és ellátogatott a vizuális effektekkel és animációval foglalkozó Imageworks-höz. Az olyan fantasztikus CG effektek alkotójaként, mint amilyeneket a *Starship Troopers*-ben és a *Contact*-ben láthattunk, a cég mesés távlatokat nyújt a videojáték-grafikák jövője felé. Nem kell nagyokosnak lenni ahhoz, hogy kitaláljuk; a Sony arra fogja használni ezt a belső húzóerőt, hogy filmminőségű effekteket fejlesszenek a következő generációs konzoljukhoz. Az Imageworks legújabb projectje a *Stuart Little*, ami egy egér története (Michael J. Fox hangjával), akit a Little család nevel fel (Geena Davis és Hugh Laurie alakítja őket). A *PSM* megfigyelése szerint a *Stuart* CG grafikái igazán elképesztőek, és ígéretesek lehetnek, ha úgy alakul, hogy az Imageworks beszáll a PlayStation 2 bulijába. „Az üzleten kívüli alkotókkal folytatott beszélgetéseim azt mutatják, hogy izgatottan várják az új technológia felhasználását az interaktív szórakoztatóanyagok tervezésénél", mondta Phil Harrison. „Olyan video-rendezőkről beszélek, akik reklámokat vagy videoklipeket készítenek, és olyan hangmérnökökről, akik a filmben vagy a TV-nél dolgoznak. Most be akarnak lépni a videojátékok gyártásába. Vannak olyan emberek az R&D csoportomban, akik azelőtt sohasem írtak játékokat – effektes vagy számítógép-grafikusi háttérrel rendelkeznek –, és imádják a gépet. Hamarosan valami érdekes dologgal fognak előjönni."

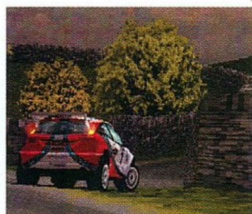




A *Contact* és a *Starship Troopers* után, ahol a CG SFX-ért voltak felelősek, az Imageworks a PS2-nek is tehetne ehhez hasonló szívességeket.

A NÉHAI MCRAE...

A KÓDMESTEREK FELTURBÓZZÁK A *V-RALLY 2*-T: ITT A *COLIN MCRAE RALLY 2*




Kerékcsere hajnalban, ha a Codemasters-szen múlik. Jön a *Colin McRae Rally 2*, hogy visszaszerezze a rally-koronát az Infogrames-től.

Általános öröm fogadta a hírt, miszerint a Codemasters a valaha tervezett legjátszhatóbb autós játékot, a *V-Rally 2*-t saját folytatásával, a *Colin McRae Rally 2*-vel fogja fölülmúlni. Mint minden valamire való folytatás esetében, ez is azt jelenti, hogy nagyobb, jobb és több lesz: nagyobb poligonszámú autók (400 és 700 között), jobb és realisztikusabb felbontás, plusz több pálya és még nagyobb betonkoptató-fékcsikorgató izgalom.

A Codemasters ismét együtt dolgozott McRae-vel és társpilótájával, Nicky Grist-tel, az eredetileg másfélmillió számban eladott játék finomra csiszolásán és vizuális pofozgatásán. A legszembetűnőbb változás, hogy McRae a Subaru túlpörgetése helyett most egy Ford Focus tönkrezúzását választotta, így az új autóját a legapróbb részletekig pontosan újra kellett formázni. Körülbelül pont ennyire észrevehető a 3D-s modellek bonyolultságának növekedése (minden matricás gép megrajzolásához 300-zal több poligont használtak fel). Emellett a Codemasters a rugózást is jóval valósághűbbé tette és belerakott még néhány szemet gyönyörködtető finomságot, mint például fényszórók, félig áteresztő szélvédő és jobb fényeffektek. Ami nem változott, az a valósághű összhatás és játszhatóság, ami az eredeti játékot is olyan élvezetessé tette.



„Habár a legjobban a folytatás grafikájában fedezhetők fel a különbségek", fejti ki Guy Wilday producer, „igazából a játék lelke – a felépítés és a tartalom – az, ahol a munka legnagyobb részét végezzük."

A részletek gazdagításakor a tervezők egy halom, különböző országból származó fotó-referenciaanyagot használtak fel.

A hóborította fák jobban hasonlítanak hófödte fákra, mint valaha, és miközben eszeveszetten hajtasz át apró falvakon, olyan kis részletekre figyelhetsz fel a háttérből, mint egy kocsma vagy néhány közlekedési tábla. Az új dinamikus időjárásrendszernek köszönhetően az út- és látási viszonyok egy futamon *belül* is változhatnak, a feljavított roncsolódás-beállítás pedig jobb ütközéseket és borulásokat tesz lehetővé.

A vadiúj pályákat (kavicsos, hófödte, aszfalt) és a tévéből jól ismert összes rally-autót beszámítva a *Colin McRae 2* drámai javulást jelent az eredetivel szemben.

A játékélményt továbbra is a függőségig hajszolható off-road küzdelem adja.



AUTÓK HÁBORÚJA

A *RALLY MASTERS* ÁROKBA DÖNTI A *COLIN MCRAE*-T?

Miután rászabadították a tudatmódosító digitális kábítószert, a *V-Rally 2*-t a PlayStationre, az Infogrames és a Gremlin újabb autós játékkal rukkolt ki A *Rally Masters*, alig várja, hogy beszálljon a sárdögönyöző csatába.

„A *Rally Masters* elkészült", nyilatkozta Martin Brammal, a Gremlin szóvivője, „de az Infogrames-zel való egyesülés miatt a munkaterv átütemezés alatt van, és pillanatnyilag a hivatalos megjelenés időpontjára várunk. Ez csak formalitás, de ez az idő jó alkalom lehet számunkra, hogy megnézzük, milyen fejlesztéseket lehet még elvégezni."

És ha úgy érezzük, hogy nem volt elég mozgás az egykoron halott rally műfajban, az Acclaim szintén pályára lép a közelgő *South Park Rally*-jével, habár ez inkább amolyan *Speed Freaks*-féleség, mint egy valóságközeli V-Cartman-féle rally darab.

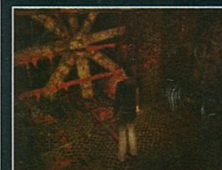



A rally világa a közeljövőben újra nyomul a PlayStationön. Túl tudják szárnyalni a *V-Rally 2*-t?

Pssszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

Ving Rhames oldalán fog játszani; rá az olvasók még a *Pulp Fiction*-ből emlékezhetnek, ahol az áldozatot alakította a kellemetlen zsinóros jelenetben. Eléggé középkori! Az Agetec napirenden lévő új darabja az *Echo Night*. A From Software által kifejlesztett *Echo Night* egy 1913-ban eltűnt hajón, az Orphius-on játszódó kalandjáték. A játékosoknak elhunyt lelkekkel kell kapcsolatba lépniük, hogy megfejtsék a játék 50 feladatát és rejtélyét. A játékban több befejezés is van, ami biztosíték az ismételt újrakezdésre, Dual Shock-



kompatibilitása folytán pedig a játékosok – a *Silent Hill*-hez hasonlóan – *érezni* fogják a rettegést. A Datamonitor felmérései azt mutatják, hogy 2003-ra a konzolok és software-ek eladásából az USA-ban és Európában 7 milliárd dollár fog befolyni. Jelenleg Svédország, Spanyolország és Olaszország a legbuzgóbb vásárlók. Elég érdekes... A GT Interactive valószínűleg odáig van a hír hallatán, hogy a *Driver* USA-beli megjelenésének első hónapjában meghaladta az egymillió darabos eladási számot... A *Star Ocean* sorozatért felelős Tri-Ace egy



új RPG-n dolgozik. Az Enix fogja kiadni *Valkyrie Profile* néven. A skandináv mitológián alapuló játékban a játékosok egy valkűrt irányítanak és több szintet bejárva lelkeket kell begyűjteniük, akiket aztán elküldenek a Valhallába mindenféle istenségekkel harcolni.

STAR WARS: AZ ÚJ GENERÁCIÓ

LUCAST KIÜTÖTTE A PS2...

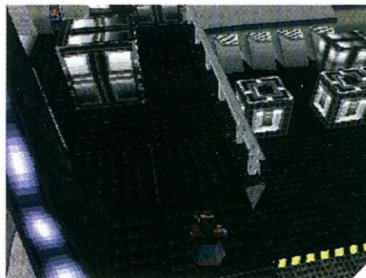
A Sony America emberével, Phil Harrisonnal folytatott beszélgetés közben a *PSM* számára világossá vált, hogy nemcsak Mr. Spielberg érdeklődik a következő generációs konzol után, hanem a *Star Wars* szülőatyja, George Lucas is több mint elégedett azzal, amit látott. Mindkét rendező-isten abban a szerencsében részesült, hogy láthatták a gépet a májusi E3-n, és Lucas azóta is arról beszél...

„Kapcsolatban vagyunk a Sony-val, és kétségbeesetten próbáljuk megkaparintani a PS2-t, hogy aztán fejleszthessünk rá." Rober Ebert-tel, a *Chicago Sun Times* ismert filmkritikusával folytatott interjúban a *Baljós Árnyak*-at kellett volna reklámoznia, ehelyett végül a PS2-ről kezdett lelkendezni.

„Csak most fejeztem be ezt a filmet, amely korszakalkotó" – jelentette ki Lucas – „Ott ültünk, büszkén magunkra, ekkor odarakják ezt a játékot az asztalra, ami többet tud, mint bármi, amit mi használunk. Meg tudja csinálni mindazt, amit mi a filmben létrehoztunk. Úgy értem, küzdöttünk négy évet, hogy elérjük a film technikai szintjét, és erre egy év múlva meg mindenki számára elérhetővé vált. Döbbenetes. Egyszerűen ki voltam ütve... Ránéztem, és azt gondoltam, 'Ez egyszerűen túl gyors így'. Nem bírom felfogni. Észbontó. Amit a Sony csinált, az hihetetlen, ha bármit is értesz a számítógépekhez. A szereplők nem fotorealisztikusak, de jobbak, mint bármi, amit eddig videojátékokban látni lehetett."

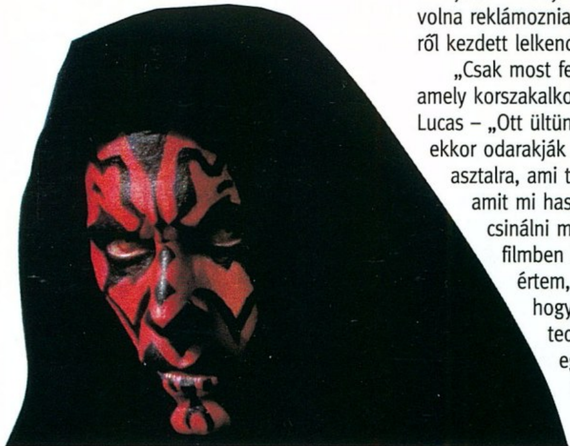
Érdekes hír, főleg azzal a másikkal együtt, ami egy japán magazinban követte: Lucas nem elégszik meg azzal, hogy a 2.részből játékot csinál, hanem lehetséges, hogy az eredeti CGI (a filmhez számítógépes modellül szolgáló) adatokat használja majd föl a PS2-n. Amint megérkezik, olvashattok róla, addig is a teljes interjú elolvasható a *Chicago Sun* Times weblapján: www.suntimes.com/ebert/.







Amilyen jók ezek a képek a *Baljós Árnyakból*, Lucas már annyira várja a PS2 megjelenését...(2)



Az összes kép a Lucasfilm Ltd. & TM tulajdona. Minden jog lefoglalva. Engedéllyel bemutatva.(2a)

Feldob

A PlayStation2. A sok mendemondával a multipayer (többjátékos) területről, a formájáról, és (csak suttogva...) az új színekről a Tokyo Game Show eljövetele még egy örökkévalóságnak tűnik...

Onimusha. A nemsokára megérkezik szamuráj'em up eredetileg PS2-re készült volna, de, akárcsak a *Final Fantasy IX*, elkészül PS-re is. IGEN!

A hűvös téli hónapok visszatérnek. Kötött, vastag pulcsik, habos sör, és MILLIÓ ÚJ JÁTÉK! Lapozz előre az Előjáték-hoz, hogy megtudd, mi minden jelenik meg. Ennyit a hidegről...

FELDOB
Találatok és melléfogások a Playstation bolygóról
LEHANGOL

A *The Phantom Menace*. Elég rossz már az is, hogy szeptemberig kellett várni a bemutatóra (hogy lássuk az idétlen Jar-Jar-t...), de hol a pokolban van már az az átkozott játék?! Adjátok már ki!

A *Gran Turismo 2*-vel kapcsolatos híresztelések. Láttuk, játszottunk vele, és még többet akarunk vele játszani, úgyhogy gyerünk már, Poliphony-szan!

Megpróbáltuk. Megbeszéltük. Az *Unreal* képek már úton voltak az ehavi számba, de ismét csak kimaradtak. Következő szám. Komolyan...

Dolgozni is kell, pedig muszáj volna a *Quake2*-vel játszani!

Lehangol



A RÉGI SZÉP NAPOK

JÓ KIS JEDI-STÍLUSÚ FA-KERÜLGETŐS, ARANYOS SZŐRMÓKOK NÉLKÜL

Röviddel a *Jedi visszatér* bemutatása után, 1983-ban, a *3D Deathcase* úttörő lépést tett az interaktív cyber-szórakozás talaján. Hogy mégis hogyan? Nos... Tekintsünk el attól, hogy ez a motoros, fa-kerülgetős, ellenfélre-lövöldözős, 16k-s mestermű az említett film egy jelenetének nyúlása. Tekintsünk el a (mai szemmel) nevetséges és „színpompás" látványtól. Tekintsünk el a járgány kavicsok-a-kólásdobozban hangjától; és tekintsünk el a játékmenet hihetetlen egyszerűségétől is... a játék ütőképes volt.

Az indulás után a 8-as gomb lenyomásával indíthattuk arcnélküli motorosunkat a fák közé. A rivális kollegák, akiket az egyedien elnevezett FotonFegyverrel kellett ártalmatlanná tenni, még csak épp láthatók a horizonton. Ha beletaposol, hamar utoléred a rosszfiúkat. A fék használata azonban a motorzaj elhalása mellett ellenségeink szökését vonja maga után. Ha lelősz egy pár motorost, a nappal rögtön éjbe vált, és újabb pár tűnik fel. Nappal, éjszaka, nappal, éjszaka... Ezalatt a száguldás a fák között csak egy kicsit gyorsabbá, az ellenfelek pedig csak egy kicsit erősebbé váltak.

A 3D effekt – akkoriban nagy dolognak számított – döbbenetesen egyszerű volt. A fák nagyobbak lettek, és az ellenségek is növekedtek 4 vagy 5 fokozatban. Ennek ellenére játék közben ez az egyszerűség nem tűnt fel. Te voltál a játék; a koncentráció volt a kulcs a győzelemhez. Szemek a képernyőre tapasztva, ahogy a rózsaszín fák között tekeregve próbáltál utat találni. Idegesen remegő ujjak nyomták le a gumigombokat; elég volt egy picit hosszabb érintés, és a robbanástól a Spectrum kerete lehetetlen színkavalkádba borult, és az ehhez járó sikoltás a játékos lelkének mélyébe hatolt. A videojátékok csak rosszabbak lettek ezután...

Stephen Pierce.



A *Jedi Zerox* halál bénán néz ki, de 1983-hoz nyertes a dizájn. Igen. (4)

PLAYSTATION-OLIMPIÁD

AZ EIDOS HIVATALOS OLIMPIAI LICENSZ-TESZTJE POZITÍV LETT!

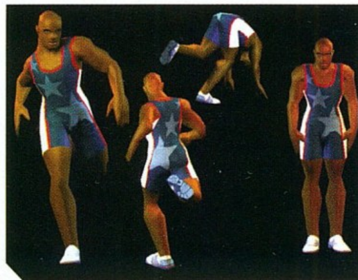
A szoftver-kolosszus pénzeszsák Eidos nemrég bejelentette, hogy megszerezték a jövő évi olimpia „meg-számítógépesítésének" hivatalos licenszét. Miután egy hatéves szerződést kötött (a 2000 Sydney-t megvették, a 2002-Salt Lake-et és a 2004-Athént ezután ingyen megkapták), a cég egy sorozatot tervez, amely e 4 évente megrendezendő esemény 28 sportágán alapszik majd.

„Abszolút elégedettek vagyunk, hogy a világ sport-naptárának e kétségkívül legnagyobb eseményéről adhatunk majd ki játékokat." – mondja Mike Garvey, az Eidos egyik boldog főnöke – „A Milenniumi Játékok igazi különlegesség lesz, s mi csúcsminőségű játékot akarunk kiadni róla, amely az embereknek az egész világon olyan élményt nyújt, mintha részt vennének az eseményekben."

Hogy az élmény milyen formát ölthet majd, ma még csak nagy vonalakban tudható, de a sportágak olyan elegyére számíthatunk, amely az úszástól (nézzétek csak ezt a spraytől csillogó testű, izmos úszónőt...) a tradicionálisabb számokig – mint pl. a magasugrás, a gerelyhajítás, és a 110m-es gátfutás – sokmindent magában foglal. A Sydney 2000-es játék, amelyet jelenleg az angol Attention To Detail fejleszt, még az idei év vége felé várható. Azt csiripelik a madarak, hogy az Eidos az ATD programjának elő-verzióját egy 8-játékos, 100m-es versennyel bemutatja majd a szeptemberi ETCS-en a villámujjú látogatók részére.

A jegesebb eseményekre (a 2002-es Salt Lake City-beli olimpián alapuló játék) vonatkozó ígéretektől eltekintve az Eidos reméli, hogy a sport-szimulátorok célvonalánál az ő olimpiai sorozatuk maga mögött hagyja majd a Konami *Track And Field* szériáját. Mivel a *Track And Field 2* az elkövetkezendő néhány hónapon belül magára ölti a verseny-felszelést, lehetetlen megmondani a kettő közötti különbséget. Természetesen az Eidos bízik benne, hogy sikerül legalább olyan jó, ha nem jobb játékot kiadni, mint a Konami. Ez annyit tesz, hogy üdvözölhetjük a vízhólyagokat az ujjainkon, ahogy a futók, ugrók, zsokék atletikus mozdulatait joypad-et markolászó kezünkkel próbáljuk előcsalni.
Ha eddig azt hitted, nehéz lehet a versenyzőknek az a 800 méteres futás, hát még nehezebb lesz lábak helyett ujjakkal!
Még több info a következő számban, amikor is az Eidos-hoz ugrunk be egy rutin-vizeletvizsgálat erejéig...







Egy atléta ereje, az Eidos legújabb olimpiai sportszimulátorához renderelve.

SZÓCSŐ



Catherine Channon, a Sky One vörössapkás játékfelelőse, a képernyőt papírra cserélte a nyugodtabb élet reményében

Visszhang rovatunk rendszeres olvasói észrevehették, hogy számos olyan levél érkezett, melyeknek írói hiányolják a hiányosan öltözött hölgyek képeit a *PSM*-ből, ahol az említett hölgyeknek bizonyára valamilyen játékokkal kapcsolatos eszközt kéne kihívóan szorongatnia. Nem tehetek róla, de szerintem a levelet inkább az *ÖKM*-nek kellett volna címezniük...

A *Loaded* és *FHM* magazinoktól eltekintve a meztelen nőknek a felső polcon a helyük (bár valószínűtlen, hogy a levelek írói elég magasak ahhoz, hogy elérjék, és ahhoz, hogy legálisan megvehessenek egy ilyen kiadványt...).
A *PSM* videojáték magazin, amely híreket, leírásokat közöl a legismertebb játékokról. Természetesen a PS egy tömegcikk, de a *PSM* azért fogy el négyszer akkora példányszámban, mint legközelebbi vetélytársa, mert ez valóban videojáték-lap. Nincs szükségünk az egy szál mosolyba öltöztetett nőkre, hogy feldobjuk az eladásokat...

Emellett kár volna tagadni, hogy a T'n'A megdobta bizonyos játékok sikerét – gondoljunk csak Lara gyors megasztárrá válására –, de nem szabad elfeledkezni azokról a kiadókról sem, amelyek kizárólag ezen a koncepción próbáltak meggazdagodni. Az Eidos *Deathtrap Dungeon*-je tipikus példája az olyan játékoknak, amelyek tele vannak sikertelen nőkkel – a hősnők nyilvánvaló adottságai sem rejthették el azt a tényt, hogy a játék igencsak gyengére sikeredett.

Mi ebből a tanulság? Ha egy játék jó, a C-listás modellek közreműködésétől nem lesz még jobb. A színvonal csökkentése helyett inkább azt tesszük, amihez a legjobban értünk – a világ legjobb PS-magazinját. De nézzétek csak azt az úszónőt a bal oldalon! Húúú, látjátok, hogy domborodnak a pixeljei ott a stb. stb. stb...?

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

NICOLAS DI CONSTANZO A JAPÁN JÁTÉKVILÁG LEGESLEGÚJABB HÍREIT KUTATJA. EBBEN A HÓNAPBAN AZ ÚJ SQUARE KATALÓGUSRÓL LESZ SZÓ...





Chrono Cross: a 2,5 milliós példányban eladott *Chrono Trigger* folytatása és a Square-től származó további jótétemények előfutára. Hai!

LEGJOBB A CROSS

Mikor a Square 1995-ben kiadta a Super Famicom-ra írt RPG-s *Chrono Trigger*-t, a játékból hónapok alatt több, mint 2,5 millió darab fogyott el. Ezek után nem hat a meglepetés erejével, hogy négy év elteltével a Square újra próbálkozik a *Chrono* PlayStation-ös folytatásával, a *Chrono Cross*-al. A *Chrono Cross* elkészítése nemcsak a társaság 12 darabból álló választékát színesíti, hanem egyúttal egy csapatba hozta össze Tanaka Hiromichi-t (aki a *Final Fantasy I*, *II*-ön és *III*-on, a *Seiken Densetsu 2*-ön és *3*-on és a *Xenogears*-en dolgozott) és a *Chrono Trigger* egykori cselekményszerkesztőjét, Kato Masato-t. A régiek közül mások is részt vesznek a *Chrono Cross* fejlesztésében, és habár az új felállás talán nem sorakoztat fel olyan nagyágyúkat, mint azt az eredeti tette (Toriyama Akira, Horii Yuujii és Sakaguchi Hironobu), a Square a tervezés során igencsak ügyelt az ötletességre és leleményességre.

Akárcsak a *Chrono Trigger*-ben, az időutazás a *Chrono Cross* történetében is fontos szerepet tölt be. A játék két hasonló párhuzamos világban zajlik, és a játékosoknak ahhoz, hogy bejussanak ezekbe a dimenziókba, át kell utazniuk az időn. A cselekmény fő szála Ernido szigetére visz el bennünket, amely Zenan Központi Világrész déli részén található. A parányi hőst, Serge-t irányítva valójában két világban egy kalandot élünk át, miközben arra kényszerülünk, hogy fontos döntéseket hozzunk, amelyek nagymértékben befolyásolják a játék menetét. A két párhuzamos világ különböző területeken kapcsolódik egymáshoz, ennek következtében ha az egyikben változást idézünk elő, az a másik sorsát is jelentősen befolyásolja. A Square ezt a megoldást büszkén Dual Link Scenario System-nek (Párhuzamosan Kapcsolt Forgatókönyv Rendszer) nevezte el.

A 2D-s és a 3D-s grafika keveredése következtében a *Chrono Cross* tele van bonyolult és kusza részletekkel. Ami a csatarendszert illeti, a Square felhagyott a fordulókra alapozott összecsapásokkal, amelyek a *Chrono Trigger* lényegét adták. Ehelyett valós idejű 3D-s programot választottak, amelynek segítségével bármikor parancsokat adhatsz csapatod tagjainak. Ráadásul az animátorok, hogy a *Chrono Cross*-t mégjobban feljavítsák, az *FFVII* elragadó képi világát alkalmazták, amivel szinte művészivé tették a filmszerűséget. Ez feljogosítja a Square-t, hogy fejlesztőgárdája megpróbálja még a lehetetlent is kihozni a PlayStation-ből.









Még mindig *Chrono Cross*: A PS2-n garantált a valós idejű mozgás.

MENTOLOS FRISSESSÉ

A fortélyos *Chrono Cross*-al összevetve, a Square *Dew Prism* játéka akciós jellegű RPG, telis-tele csatajelenetekkel. A *Resident Evil*-hez hasonlóan a játékosok itt is választhatnak, melyik szereplővel játszanak: Lou-val (aki egy fiú) vagy Mint-el (ő egy lány). Bárhogyan is döntenek, ezzel alapvetően meghatározzák a cselekmény végkimenetelét. Bármelyik szereplőt választod, végső célod az, hogy felkutasd a legendás Üdeség Prizmáját - ez egy olyan varázslatos tárgy, amelynek segítségével az álmok és a remények valóra válnak.

A *Dew Prism* Tanaka Hiromishi-nek, a *Chrono Cross* elfoglalt producerének gyermeke. Tanaka társult Sugimoto Kooji-val, a Square frontemberével. Kooji méltán büszkélkedik a *Chrono Trigger*-rel és a *Xenogears*-zel szakmai életrajzában. A történet során két lehetőség közül választhatsz: ha Lou-val (egy örökbefogadott gyerek, akinek a szülei hóviharban pusztultak el) játszol, a kaland érzelmesebb fordulatot vesz, míg ha Mint-et (a hercegnő, akit húga az uralkodás jogától megfosztott) választod, a cselekmény egy kicsit furcsa, de tréfás töltetet kap.

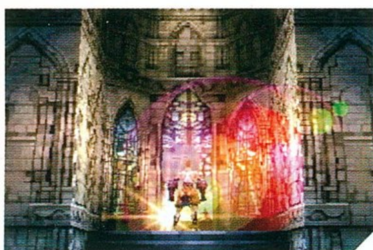
A játékban a kapcsolat a főszereplő és a változatos mellékszereplői gárda között attól függően változik, hogy Mint-et vagy Lou-t választod, ami a két történetet élesen elkülöníti egymástól.

A *Dew Prism* megjelenése az ősz folyamán várható Japánban.





Dew Prism: Reméljük, a dupla játszhatóság kétszeres szórakozást és egy európai kiadást jelent.





***Vagrant Story:* Milyen Japán és az RPG?**



STORY RÉSZLETEK

A *Vagrant Story* szintén RPG jellegű, de az interfész és a játékrendszer mégsem olyan japános, mint a Square mostanában kibocsátott újdonságai.
A történet egy Ashley Riot nevű ügynök körül forog, aki a titokzatos Súlyos Bűnök Különítményéhez tartozik (amely felelős Bardorba hercegnek, a helyi szellemi vezetőnek meggyilkolásáért).
Ez a kiindulópontja az összetett cselekménynek, amelyet átsző a karizmatikus Sydney Losstarot vezette, Mullenkampnak nevezett természetfeletti kultusz működése és egy kétezer éves szörny feltűnése.

Bár tipikus „quest" kellékei és sablonjai vannak, a *Vagrant Story* mégis különbözik a hagyományos RPG-ktől. Riot fegyvergyártó és –egyedítő képessége egyedülálló, értjük ezalatt, hogy különböző alkatrészeket tud fegyverré összeilleszteni minden különösebb nehézség nélkül.
A küzdelmek életszerűek, és miután a kulcsellenfeleket megsemmisítetted, fegyvereid hatásosságát tovább javíthatod, ennek következtében a játék előrehaladtával egyre nagyobb kárt tehetsz a szemben álló erőkben.

A fegyvereket különböző osztályokra osztották. Vannak olyanok, amik a golyózáport okádó ellenség ellen hatásosak, míg mások az élőholtak ellen jók. Találsz egy jelzőrendszert, amellyel ellenőrizheted szereplőd állapotát oly módon, hogy a képernyőn láthatod a főbb testrészeket és az esetleges sebeket, amelyek a harc során keletkeztek.
Ennél fogva, ha például lábsebesülés történt, akkor harcosod mozgása lelassul. Ugyanakkor ellenfeleidnek megvan a saját gyenge pontjuk, amit ha megtalálsz, rövid úton elintézheted őket a csatában.

A *Vagrant Story* határozottan alakul, és jelenleg a Square terméklistáján az egyik legizgalmasabb RPG játék. Hamarosan beszámolunk a további részletekről.



HÁBORÚS JÁTÉKOK

Mint azt legutóbbi számunkban már közöltük, a Koei (amely Japánban a *Sengoku* sorozatról híres) közreadta a legújabb rész első képeit.
A *Kessen* (amit *Decisive Battle*-nek – döntő csatának fordítanak) lesz az első, harmadik személyben játszódó PlayStation 2 játékok egyike, amelyet Japánban adnak ki. Ez egy nagyszerű grafikájú stratégiai háborús játék.

Bár csak kb. 20%-ig kész, egy minapi WIP felvételen láthattunk néhány fenséges képsort. Internet-hozzáféréssel rendelkező olvasóink látogassanak el a www.coremagazine.com weboldalra. Még többet a tokió-i játékbemutatón tudhatunk meg.









***Kessen*: Támadnak a PS2 apokaliptikus lovasai. Vagy ilyesmi.**

電撃 PlayStation DENGEKI SIKERLISTÁK*

Június 21-től július 4-ig

TOP 10 – AZ ELADÁSOK ALAPJÁN

1. *Dino Crisis* (Capcom)
2. *Persona 2* (Atlus)
3. *Saru Get You* (SCEI)
4. *Fire Pro Wrestling G* (Human)
5. *Grandia* (Game Arts)
6. *Dance Dance Revolution* (Konami)
7. *Rival Schools 2* (Capcom)
8. *Metal Gear Solid: Integral* (Konami)
9. *Simple 1500 Series Vol 10 The Billiard* (Culture Publishers)
10. *Pachislo Aluze Tenkoku* (Aluze)

TOP 5 – A VÁRAKOZÁSOK ALAPJÁN

1. *Dragon Quest VII* (Enix)
2. *SD Gundam Generation-O* (Bandai)
3. *Wild ARMS: 2nd Ignition* (SCEI)
4. *Ark The Lad 3* (SCEI)
5. *Dance-Dance Revolution 2nd Remix* (Konami)

TOP 5 – AZ OLVASÓK KEDVENCE

1. *Final Fantasy* VIII (Square)
2. *To Heart* (Aquaplus)
3. *Final Fantasy* VII (Square)
4. *Denso Suikoden* II (Konami)
5. *Saga Frontier* 2 (Square)

* A sikerlisták a *Dengeki PlayStation*, Japán vezető PlayStation magazinja támogatásával készültek.

ŰRSZEKEREK

AHOL MÉG EGY RAJONGÓ SEM JÁRT...



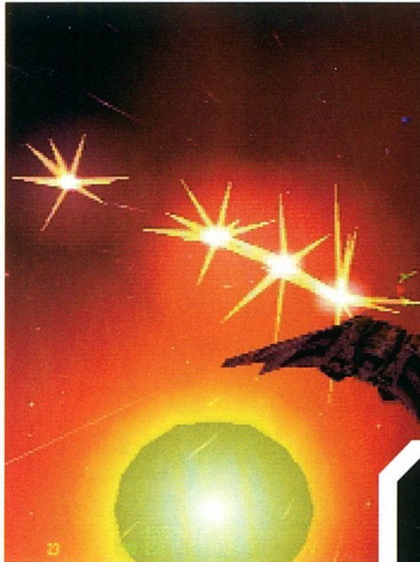
Még több intergalaktikus trükk a következő számban – interjú a *Star Trek* fejlesztőgárdájával, a Warthoggal.

Az Activision nemrégiben megrendezett Activate'99 rendezvényén a *PSM* exkluzív pillantást vethetett a *Star Trek: Red Squad* című, jelenleg a manchesteri Warthogban fejlesztés alatt álló játékra.

A *Colony Wars*-hoz hasonlóan a játék meghatározott csillagidőben játszódik, az örökké táguló *Star Trek* Univerzumban. Azok kedvéért, akik elmélyültek az ilyen tudományokban, a kérdéses csillagév valahol a *Star Trek: Next Generation* idején keresendő. Michael Dorn (Worf hadnagy), és Patrick Stewart (Picard kapitány) is megjelenik majd a játékban, bár hogy mennyit szerepelnek majd, az még kérdéses.

A rajongóknak azonban az igazi hír, – amely az *Star Trek* licensz meglepő használatára utal – hogy a legtöbb hajó nem található meg sem a filmekben, sem a sorozatban.

A játékmenet felgyorsításának érdekében a Warthog fejlesztői az összes szereplő fajnak kis harci gépeket fejlesztettek ki, amelyek a jóval ismerősebb klingon Warbird-ök és egyéb szokásos csatahajók oldalán mutatkoznak majd. Egy új faj is megjelenik a játékban, és a Paramount ennek a terveit annyira lenyűgözőnek találta, hogy elképzelhető a megjelenésük a következő *ST* filmek egyikében. Csak minél hamarabb...



„Az űr. A végső határ...” Nos, így is volt, csak aztán jött Rughead és Baldy...





In association with:



REMÉLJÜK, CSAK JÁTÉK MARAD!

E HÓNAPBAN A TORQUAY-I MARK PENNY BOMLOTT ELMÉJÉNEK GYÜMÖLCSÉT ISMERHETJÜK MEG, AHOGY FELFEDI ÖRDÖGI FORDULATOKKAL TARKÍTOTT KONYHAI KALANDJÁTÉKÁNAK TERVEIT. INGYEN JÁTÉKOT NEKI!!!

Az alapötlet:
Delia Smith és a *Day of The Dead* találkozása egy gasztronómiai méretű játékban.



A történet:
A főzés életveszélyes világában szükséged van minden cseppnyi bátorságodra. Kezdetben a játékos egy meglehetősen nyugodt kedélyű mosogató. Virtuóz módon kell bánnod a Ciffel, különben hamar nagy verekedésbe keveredsz Boris McNoodle-lal, az életveszélyes főszakáccsal. Ezt esetleg túlélvén előléptetnek segédkuktává, zöldségpucolás, édességek előkészítése stb. a tiszted. Bonuszpontok kaphatók a testnedvek mindenféle tálakban való elhelyezéséért. Minél többet „tálalsz”, annál több a bonusz. A küldetésed: megölni Boris-t, és megszabadulni a testétől egy neked szimpatikus kondér segítségével. Így már senki sem nyaggat, tehát lehet zaklatni és megtámadni a személyzetet, csak a miheztartás végett. Ha sikerül kellemesen mély szintre züllesztení a konyhát, a Michelin Guide öt csillaggal jutalmaz, és saját főzőcske-műsort kapsz a reggeli TV showban...

PSM ítélet:
Legalábbis elég fura az ötlet, de az eredetiség és az újító szándék a fontos...

A hónap másik ötlete:
David és Lisa Judd a *Systysis*-szel. Üdítően új az ötlet: egy apáca szerepében találod magad, aki kitért a hitéből. Az Arndale bevásárlóközpontban kell összelopkodni 100.000£-nyi értéket (3,5 millió Ft körül...). Ennek megvalósítása után a mennyekbe kerüsz, ahol megbocsátást nyersz, és gonosz tetteid gyümölcseit a szegények között osztják szét. David és Lisa azt írják: „a játék célja nem a bűnelkövetés, hanem a lelki tudatosság erősítése”. Hmmmm....

BUTIK

VAGYIS VÁLOGATÁS AZ ÉVEZRED VÉGÉNEK FIGURÁIBÓL, MELYEK ÍGY VAGY ÚGY, DE KAPCSOLÓDNAK A PLAYSTATION-HÖZ, VAGY A PSX RAJONGÓKHOZ, ÉS MINDENKÉPPEN ITT VANNAK KÖRÜLÖTTÜNK MINDEN NAP, HALLUNK RÓLUK, VAGY LÁTJUK ŐKET. BENNE VANNAK A PSX JÁTÉKOKBAN, A GONDOLATAINKBAN, A LEVEGŐBEN... ÉS MAJD A SZERENCSÉSEKNEK KIKÜLDÖTT NYEREMÉNY-CSOMAGOKBAN IS MEGTALÁLJUK ŐKET.



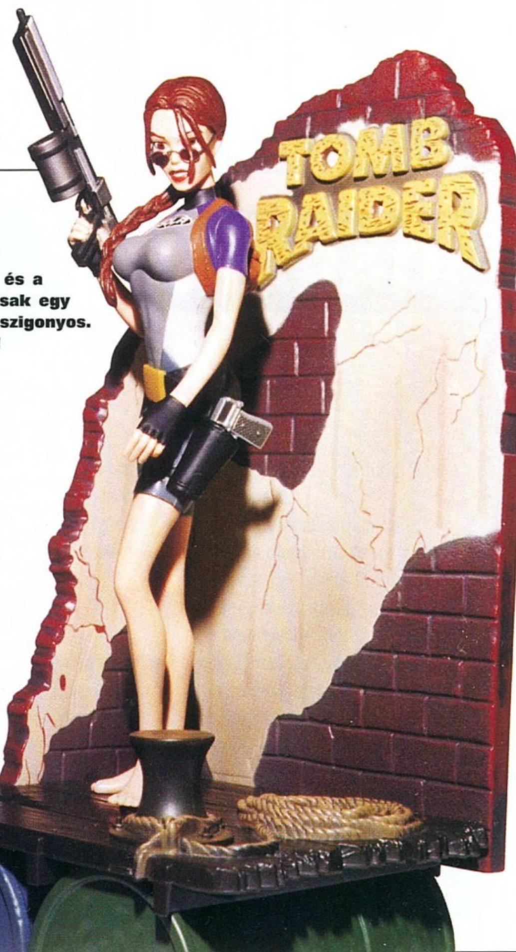
NABOO FIGHTER

A *Star Wars* a Butik-ba is betört! Nézzük például ezt a Naboo vadászt! Igazán impozáns darab, kellemes sárga színben, alig néhány mérfölddel, megkímélt állapotban! Szövetség-korabeli vonalvezetés, full extra + R2 beépítve. A fülketető nyitható, proton torpedót tud kilőni, lézerek villognak. Elegáns.



DARTH MAUL

A Sötét Oldal sötét lovagja, őrült jó sminkkel. A színben az arcával harmonizáló dupla fénykard igazán jó választás volt. Darth Maul várja, hogy a könyvespolcod réme lehessen, a mellé tűzött (piros) Jedi-fegyver szintén. Valószínűleg ő az igazi befutó, a figurák terén.



LARA CROFT

A kislány, aki a PC-ről a PlayStation-re kerül. Veszélyesen jó alakjához simuló búvárdresszben. Napszemüvegben. Ja, és a két pisztoly helyett csak egy van, de az legalább szigonyos. Mindenki Őt akarja!

WATTO ÉS EGY BATTLE DROID

Íme Anakin és Shmi Skywalker tulajdonosa, az akadékoskodó szerencsejátékos, Watto. Nem valami rokonszenves figura a filmben, gyűjtőknek viszont elsőrangú bábu. Egy füst alatt egy csata-robot tulajdonosa is lehetsz. Tudod, azok az idétlen C-3PO utánzatok, akik mind egyszerre adják fel...





QUAKE II - IRON MAIDEN ÉS ALIEN STROGG



A Vashölgy egy végtelen aprólékossággal kidolgozott rém, valószínűleg tökéletesen olyan, amilyennek a játék designer-jei megálmodták. Cserélhető karokkal és fegyverekkel van felszerelve. A Strogg technikus afféle ráadás, de ha kinyitod a fülkét, ő is elég ijesztő... A duó, így együtt valóban lenyűgöző - szinte már emeled a fegyvert, és...







JET PACK CRASH BANDICOOT

Nahát, őkelmét nem kell bemutatni. Valósággal a PSX címerállata is lehetne. Most Jet Pack-kel, egy faládával, maszkkal és biztos ami biztos, egy naranccsal áll rendelkezésünkre. A szemüveg Oké, mi?





FURBY

Ha a jövő évezred eme csámpás hírnökét még be kellene mutatni valakinek - nos, Furby "az első elektronikus szőrmók állatka, melyet valóban dédelgethetsz!" És tényleg, ez ő. Nem csak gyerekeknek, felnőtteknek is. Fiúknak, lányoknak, mindenkinek! Uuuuh, It's fun!

NINJA

A *Metal Gear Solid*-ból Hát nem Snake, viszont éles, hosszú pengéje van. Meg egy irgalmatlan kézi-ágyúja...



NYERD MEG...

...az 576 Kbyte bolt által felajánlott figurák valamelyikét (Crash Bandicot, Ninja, Iron Maiden, Lara, Duke Nukem) a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Öt nyertest sorsolunk ki, a beküldési határidő 1999. október 25. A Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Darth Maul, Naboo Fighter, Watto, Obi-Wan Kenobi és fődíjként Furby) a Visszhang rovatban közzétett rendkívüli felhívásra a legjobb pályamunkákat beküldők között kerülnek kiosztásra. Az újság szerkesztősége fenntartja magának a jogot a beérkezett levelek elbírálására.

E havi kérdésünk: Mi volt a *Matrix* című film főhősének vezetékneve a történetben?

PLAYSTATION A-Z

P mint **PSX** A PS ősi neve, amelyet néhány idióta PlayStation magazin mindig használ. Amikor a Sony először bejelentette, hogy játékgépen dolgozik, a kódneve PSX volt. Ebből lett később a PlayStation-X, majd PlayStation.

P mint **Publisher**, azaz Kiadó Nagy cégek, amelyek fizetnek a CD-k elkészítéséért, kezelési útmutatókat és dobozokat gyártanak, melyeket aztán mindenhova elszállítanak. Ezért cserébe a profit egy csinos részét kérik, annak ellenére, hogy a játék készítésében nem igazán vettek részt. A legjobb példa az Eidos, a Tomb Raider kiadója. Kamionnyi pénzt vasalnak be, míg a tulajdonképpeni munkát a Core Design végezte.

R mint **RAM** (Random Access Memory – Véletlen Elérésű Memória) Megabájtokban mérik, ez a gépek real-time (valós idejű) tárolókapacitása. A játék egy adagja töltődik be a memóriába, hogy aztán a felhasználó játszhasson vele – csak az a szintek közti Loading képernyő ne lenne...

R mint **Real-Time** (valós idejű)
Így nevezik azt a folyamatot, amikor a képeket előzetes megrajzolás és betöltés helyett a gép a megjelenítéskor generálja. A real-time 3D grafika a mai csúcsjátékok kulcsa – és ez képzi a kapcsolatot a PS2 real-time lehetőségeihez.

R mint **Render**
1. igeként: renderel – jó minőségű CG képet készít.
2. jelzőként: renderelt kép – számítógéppel készített kép vagy képsor, amelyet eltárolnak, és később – pl. introként – visszajátszanak.



Egy tökéletesen renderelt futurisztikus légpárnás.

A SÁRKÁNY KÖZBELÉP II

ISMÉT ITT VAN *SPYRO*, CSAK EGY KICSIT ÖREGEBBEN

A kis lila sárkány visszatért, hogy még idén novemberben lánggal borítsa el a PlayStationödet. A DragonLands (Sárkányföldek) viszonylagos biztonságát maga mögött hagyva az Insomniac *Spyro 2*-je hősünket egy ismeretlen területre való belépésekor éri utol. Segítséget nyújtván az elesetteknek, új képességeket kell tanulnia, mielőtt szembeszállna a sárkányigazság útjában álló főgonoszokkal.

Úszás, mászás, vitorlázás, szupertámadás, szuperláng, sérthetetlenség, szuperrepülés, ugródeszka, földtaposás, bombakészítés, cipelés, köpés... Rémlik valami? Valószínűleg nem, mivel ezek a *Spyro 2* új lehetőségeinek széles tárházából lettek kiválogatva; ahol a 30 új világ felfedezése szintén rajtad áll. A világok nagyobbak lettek, és a kiadó (SCEE) szerint mindegyik egyéni jellemzőkkel rendelkezik. Másik újdonság az ékszergyűjtögetés elhagyása, valamint az elsődleges-, másodlagos-, és bonuszfeladatok bevezetése. Ezek sokfélék lehetnek – a csavaros fejtörőktől kezdve a boldogtalan helyi lakosok megmentéséig. Az elsődleges feladat a legnehezebb, és ez a kulcs a továbbjutáshoz is. A másodlagos feladat teljesítéséért Runákat kapsz, és bár ez nem feltétele az adott szint teljesítésének, a játék tökéletes befejezéséhez elengedhetetlen. Egy dilis jéghoki játékról van szó jéggel, kapusokkal, játékossal, és egy pókokkal teli folyosóval, akiket ki kell csapni a hálójukból...



Egy furcsa nevű páros, Ripto és Gulp állnak a történet középpontjában, akik a jó és a rossz közötti egyensúlyt befolyásolják. Ebből kerekedik a lenyűgöző, fantasztikus történet, amelyről egyre többet tudhatsz meg a játék közben.

Grafikai szempontból is ínyencfalat a játék. 100 új szereplő és új víz-effektek segítenek kialakítani egy olyan környezetet, amit még PS-n senki sem láthatott; nem is szólva a zseniális zenei aláfestésről - ez az ex-Police-tag Stewart Copeland munkája, aki jelenleg az *Equalizer*-ben zenél. Valójában a kiforrottabb, vagy – mondjuk ki őszintén – érett játékmenet az, amely a legnagyobb előrelépés. *Spyro* felnőtt? Ha többre vagy kíváncsi, olvasd el az előzetest a következő *PSM*-ben.







Mindenki kedvence, Paff visszatért, hogy porba alázza a sovány Snake-et.



PSM – PIPÁLD KI ✓

A *PSM* SZERKESZTŐSÉGE KÍVÁNCSI A VÉLEMÉNYEDRE, SZERETNÉ MINÉL JOBBAN MEGISMERNI OLVASÓIT. PIPÁLD KI A MEGFELELŐ VÁLASZ MELLETTI NÉGYZETEKET ÉS EGY BORÍTÉKBAN KÜLDD EL A *PSM* SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A KITÖLTÖTT KUPONT VAGY ANNAK FÉNYMÁSOLATÁT. A BEKÜLDŐK KÖZÖTT ÉRTÉKES JÁTÉKOKAT SORSOLUNK KI.

A PlayStation hamar rabul ejti az embert. Jelentettél már beteget az iskolában vagy a munkahelyeden, hogy otthon maradhass játszani?

A. ☐ Soha! Munkamániás vagyok, és élvezem, ha kihasználnak.
B. ☐ Néhányszor megvolt a kísértés, de ellen tudtam állni.
C. ☐ Csak egyszer, de bementem, amint végigvittem a játékot.
D. ☐ No problemo; mindig ezt csinálom. Tulajdonképpen, mintha most is lázam lenne...

Egyre több játék megfilmesítését tervezik – *Doom, Tomb Raider, Resi, Duke Nukem*. Melyiket néznéd meg a legszívesebben?

A. ☐ *A Mátrix 2.*
B. ☐ *Star Wars: 2.rész*
C. ☐ *Wild, Wild, Wild, Wild West*
D. ☐ *Tomb Raider: A Film*

Újabb szeptember, újabb futballszezon. A foci-szimulátorok egyre élethűbbek; vajon melyik lehetőségnek örülnél a legjobban?

A. ☐ Játék utáni ivászat.
B. ☐ A bíró fenékberúgása a'la Mr. DiCanio.
C. ☐ Vetkőző csajok, a fenébe is!
D. ☐ Négyzetalakú joypad.

Egy kicsit magadról...

Név________________________Kor________

Cím________________________________

____

Irányítószám______________Telefon______________

Egyedülálló ☐ Házas ☐ Tartós kapcsolat ☐

Mennyit játszol havonta?________

Kedvenc játékod?________________________

Nagy multiplayer-fanatikus vagy? ________________

Jellemezd a *PSM*-t öt szóban ________________

____



KUKK

F1 '99

Tomb Raider: The Last Revelation, Wip3out, Resi 3, Gran Turismo 2... **Mind nehezen megismételhető sikerű játékok folytatásai. Előző részeik igen magasra tették a mércét, most már csak az nem okozhat óriási csalódást, ami teljesen tökéletes. Az *F1 '99* esetében viszont más problémával kerültek szembe a játékkészítők. A sorozatról úgy általában nincsenek rossz emlékeink, de az *F1 '98*-ra keserű szájízzel gondol, aki megpróbált játszani vele. Következésképpen a játék megalkotásán kívül a Studio 33 feladatai között a rajongók visszahódítása is szerepel. Sikerülni fog nekik? Előjáték rovatunkból talán megtudhatod.**





Az igazi autózás élménye.





Gran Turismo, a nagyszerű PlayStation játék a Dual Shock Kontrollerrel játszva még nagyobb élmény. Érezd a kezedben a kerekek rezdülését, az ütközéseket! Gran Turismo: 7490,- Ft-ért, a DUAL SHOCK Kontroller: 11 490,- Ft-ért kapható.

NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!



www.playstation-europe.com

A SQUARE-É A JÖVŐ

A SQUARE HAVONTA SZÁNDÉKOZIK ÚJ JÁTÉKOT KIBOCSÁTANI! HÁNYAT LÁT EBBŐL EURÓPA?







A *Chrono Cross* (balra és középen) és a *Vagrant Story* (jobbra) már kapható Japánban és hamarosan talán nálunk is.

A japán digitálkirályok, nem elégedtek meg azzal, hogy beharangozták a *Final Fantasy VIII*-at, még egy marék vadonatúj játék kibocsátását jelentették be.

Úgy bizony, a Square új szerződése értelmében hat új játékot adnak ki beleértve a *FFVIII*-at a *Chocobo Racing*-et, a *Saga Frontiert* és az elegáns *Ehrgeiz*-t. A másik két Y2K termék kiadását még nem erősítették meg, a japán Square elszántsága – miszerint tizenkét hónap alatt tizenkét játékot dobnak piacra, – azt mutatja, hogy jóval több van a játékgyár tarsolyában, mint a *Final Fantasy IX*-ről szóló pletykák (nem árt tudni, hogy Ryuuichi Sakamoto írja a zenét). Figyelembe véve a Square törekvését, hogy riválís konzolokra is gyártson játékokat, valamint azt a tényt, hogy épp most nyitották meg irodáikat Angliában, az SCEE-nek minden oka megvan, hogy odafigyeljen a keleti RPG lordokra.

Nézzük meg, hogy miről is van szó. Terjed a pletyka, hogy Amerikában a Square/Electronic Arts szerződés keretében kiadják a *Legend of Mana*, a *Chrono Cross* és a *Dew Prism* angol nyelvű változatait (az utóbbi kettőről az Orient Express 12-ik oldalán olvashatunk többet).

Előbbre tekintve, Európának még várnia kell a *Racing Lagoon* című verseny RPG és a *SaGa Frontier II*-vel való találkozásra. A *Legend of Mana* japán kibocsátása azonban fölvetette a játék európai forgalmazásának ötletét, egyelőre egy demo-lemezen, amin a *Dew Prism*, a *Chrono Cross* és a *Front Mission 3* játszható demoja, valamint a *Vagrant Story* movie-ja található.
Mivel a két korábbi *Front Mission* játék egyike sem jutott ki Japánból, nem való- színű, hogy az *FM3* megjelenne Amerikában. A *Vagrant Story*nak azonban jobbak a kilátásai. Azáltal, hogy a nyálas animációt dögösebbre cserélték, az amúgy telített RPG piacot új színekkel gazdagították, elegyítve a kőkemény stratégiai játékokat a lövöldözősökkel.

A horror rajongóknak kedvére lesz majd a *Parasite Eve II*, melynek kibocsátása ugyancsak szerepel a tervekben, bár az eredeti játék gyenge amerikai fogadtatása valószínűtlenné teszi az európai forgalmazást.

És mit kapunk mi? Megmondjuk, ha megtudjuk, mindenesetre készüljetek egy átfogó *FFVIII* ismertetőre.



SOKAT AKART A SZARKA

LARA-FÉLESÉGEK BOLYONGANAK AZ ŰRBEN.



Karakter: Kahlee a Cryo *Pax Corpus*-ából
A lényeg: Az Oz-Nama bolygón a gonosz Kyanna Soro egy nők által vezetett világ fölött uralkodik. Rabszolgaságba vetve a pár megmaradó férfit, a Pax Corpus vírus segítségével próbálja átvenni a hatalmat a maroknyi megmaradt lázadó nő agya fölött. Te vagy Kahlee, az egyik ilyen lázadó. Csak te mentheted meg a bolygót stb. stb....
Megjelenés: Ez a Lara-szerű leányzó jól el lett tolva! Több rajta a szilikon, mint a kaliforniai Sziliciumvölgyben. S bár a gravitáció törvényeinek ellentmond, egyáltalán nem szexi.
Tipikus jelenet: Próbáld megtalálni azt a kétcentis helyet a pályán, ahonnan látod, hogy mit kell lelőni. Menj tovább és csináld újra!
Hol rontották el? Hogy olyan játék volt, ami egy másik, sokkal jobb játék alapötletére épült. Csak hát egy igazi férfi számára akkoriban kizárólag egy nő létezett, és az Lara volt.
Mi történt azóta Kahlee-val? Azóta is az SZTK-ban ül, várja, hogy kisebbé tegyék a mellét. Így megy ez...



Platinum LEMEZEK

A VÖRÖS SAROKBAN III. *TEKKEN*. A KÉK SAROKBAN A KÍHÍVÓ, *MEDIEVIL*. ÉS A PLATINA-MENET GYŐZTESE... ELÉG EGYÉRTELMŰ.

MEDIEVIL

Isten hozott a manók és sárkányok ódon világában! Habár Terry Pratchett ezt nem erősítené meg (és a Campaign For Real Ale [Az Igazi Világos Sörért Mozgalom] sem) a Medievil-t határozottan belengi a Morris-táncosok levegője. A szereplők megbabonázzák a játékost furcsa, elsőosztályos verses visszaszólásaikkal, szörnyek szeletelnek fel hatalmas szablyáikkal, és a szinttervezők időről időre hülyét csinálnak belőled a ravasz csapdáikkal és rejtvényeikkel. Ennek hallatán te felöltöd gyapjúköpönyegedet, fejedbe húzod hegyes kalapodat és elporoszkálsz a legközelebbi boltba egy példányért. Ha tényleg az ilyen különleges ruhákért vagy oda, és elsőszülött fiadat Bilbonak keresztelted, ez igazán remek ötlet. Mi inkább visszatérünk az olyan, már kipróbált és letesztelt 3D kalandjátékokhoz, mint a Tomb Raider vagy a Metal Gear. Ezeknek legalább van valami hangulatuk és nemcsak egy régen megunt vicc állott poénjait próbálják meg újraéleszteni. De már útban a folytatás is. Hát, elég érdekes.

Összegzés: Szörnyek, manók és Gandalfok mindenütt.

PSM értékelés: 7/10



TEKKEN 3

A *Tekken 3*, az abszolút verekedős játék, felnőtt férfiakat küldött sírva vissza a kocsmába, hogy a *Track And Field* boldog, szép napjaira emlékezzenek. Hogy miért? Sajnos bizonyított tény, hogy a lányok jobbak benne, mint a pasik. Talán a gyors reakcióik miatt? Vagy pusztán csak jobb kézügyességgel rendelkeznek, mint hímnemű embertársaik. Ki tudja? Bármi is legyen az oka, a legények szerte a vidéken megdöbbenten figyelték, ahogy hölgy barátaik kinyírják a szupergyors Ling Xiaoyu-t, és félelmetes ököltechnikájukkal már az első körben lenyomják a gépvezette harcosokat.

De mi tette a *Tekken 3*-t az elődeihez képest annyival jobbá? Talán a sebesség, a fantasztikus FMV, az éles grafika, az új szereplők? Mindez együtt, plusz a csontrepesztő manőverek sokasága?

Összegzés: Vigyázz a lábadra!

PSM értékelés: 10/10

Justin Calvert



1



2



3



Mr Medievil [1] and Mrs T3 [2 – 3].

LOADING 77% COMPLETE

SZÖVEG: **STEPHEN PEIRCE** KÉPEK: **JUDE EDGINGTON**

JAKE LLOYD

A STAR WARS ELSŐ EPIZÓD: BALJÓS ÁRNYAK IFJÚ DARTH VADER-JE MESÉL A *PSM*-NEK, ÉS FELFED OLYASMIT IS, AMI MÉG YODA ELŐTT IS REJTVE MARADT

Keresztbetett lábakkal ül az öblös szállodai fotelben Jake Lloyd, mellette kéttagú személyzet őrködik. Gyanakodva, feszülten méregetnek, míg végül a kis srác megszólal a fotel mélyéről: „Nyugi, csak a *PlayStation Magazin*". Na jó...

Lloyd, még csak tíz éves, de már több filmben is közreműködött (az *ER*-ben tűnt fel, szerepelt az *Unhook The Stars, Virtual Obsession*, és a *Jingle All The Way* c. filmekben). Ez azért nem olyan nagy katasztrófa, ami okot adna a fél világ újságainak címlapján feltűnt szomorkás arckifejezésére. Anakin Skywalker-ként (az ifjú Darth Vader a *Baljós Árnyakban*) szinte katapultál, s válik századrangú-nyafogó-kölyök-ből intergalaktikus-kiskölökké Minden Idők Legjövedelmezőbb Filmjében. Valódi fénysebességű ugrás, nemde?!

Egy ilyen lépéssel rengeteg dolog jár együtt. Globális imádat. Rajongók. Kereslet a tehetségére, de még nagyobb kereslet a szabadidejére. Változások, melyek könnyen arroganciát szülnek...

„Éppen a PodRacer-emet készítem elő a versenyre" – Lloyd kissé bosszúsan szakítja félbe kalandjait a *Baljós Árnyak* PC-s verziójával – „eltartott egész nap, míg ide eljutottam. Egy csomó állást mentettem ki" Mr. Lloyd nem kedveli, ha zavarják.

Ezen a napon mutatták be a *Baljós Árnyak*at Angliában, és Lloyd, a *PSM*, néhány PR-os, családtagok és haverok, mind elrejtőztünk egy kétcsillagos Knightsbridge-i hotelban. Szeretnénk bepillantani a millió-dolláros srác gondolataiba. Professzionalizmusa kissé erőltetettnek tűnik. Fáradt? Lehet. Ingerült? Talán. Bosszús? Hát igen...

A *PSM* rákérdez, hogy milyen érzés valakinek önmagát látnia egy videojátékban? „Nagyon jópofa" hangzik a válasz. Mi a helyzet a játékokkal úgy általában? PSX rajongó vagy talán? „Mondhatni" – s némi színházi felhanggal hozzáteszi „ez egy újabb lenyűgöző játék. Tegnap este játszottam vele PSX-en. Az az igazi. Azért örülök, hogy megjelent PC-n is, bár az én otthoni gépemen nem fut, nincs benne elég memória".

Kezd olyan érzésed támadni, hogy bár a felszínen Lloyd amolyan imádnivaló igazi amerikai kissrác, divattervezők és verseny-fodrászok álma, valójában egy igazán csavaros eszű valaki. Gyerek még, de már átment rajta a hatalmas Lucasfilm marketing-úthenger. Ifjú még, de nem sok jut neki az ártatlan gyerekkorból, sajnos.

Visszatérve a PSX talajára, Lloyd elmondja, hogy volt egy PlayStationje. „Igen, csak volt, mert a mamám Londonban csak úgy bedugta a konnektorba. Így aztán leégett." Elhallgat egy darabig, míg rosszalló pillantást vet édesanyja felé, majd szigorúan csak annyit mond „anya!"

Az egész felállás engem Joe Dante az *Alkonyzónában* vetített filmjére emlékeztet, amikor egy kisfiú végtelen hatalmával terrorizálja környezetét. A PR-osok békítőleg csacsognak Lloyd körül. A szülők csendesen ülnek, és udvariasan mosolyognak a tréfáin. A *PSM* pedig válaszokat vár egy olyan alanytól, aki szemmel láthatólag szenved az egész procedúrától.

Milyen volt a premier? „Nagyon szórakoztató, még a Wales-i Herceggel is találkoztam..." És mit kérdezett? „Hogy hogy megy a suli; minden rendben, feleltem" mondja Lloyd. Minden rendben? „Aha, igen. Magántanárom van" motyogja, miközben le sem veszi a szemét a képernyőről. Csend. Jar Jar Binks tűnik fel a monitoron.

„Á, mindenki kedvence" - mondja, árnyalatnyi, de azért kivehető szarkazmussal. „Nem mindenkié" -javítja ki magát az ifjú. „Én szeretem, de Amerikában könnyen lelőnek azért, ha szimpatizálsz vele." És a színésztársaidról mi a véleményed? „Mind profik. Ewan nagyszerű fickó, nagyon kedves. Szeretem ahogy játszik" Mondta nem túl meglepően. „De egyetlen korábbi filmjét se láttam."

Sikerült elintéznie, hogy megtarthasson valami esetleg értékeset a forgatásról? „A Jedi ruha az enyém", mondja és ha már a titkos csecsebecséknél tartunk, hozzáteszi „meg akartam tartani néhány lézerkardot is".

Kis visszaesést érzékelve a társalgásban, mikor a Nagy Filmről kell beszélnie, a *PSM* felteszi a kérdést Lloydnak, hogy valóban unja-e már a *Star Wars*-os beszélgetéseket? „A játékról szeretek beszélni, és most ezért vagyunk itt, nem?"

Átlapozva egy *PSM*-et, Lloyd kijelenti a videojátékokkal kapcsolatban: „Szeretem a *Tomb Raider*-t, de a rejtvényes játékokat nem bírom sokáig." Megakad a tekintete a *South Park*-on. „Nem nézem a *South Park*-ot, túl sokat káromkodnak" Szóval te nem szoktál csúnyán beszélni? „NEM!" kiáltja, „Még gyerek vagyok!" Mondja, ami úgy látszik valóságos vesszőparipája a beszélgetés során – hiszen már többször is felhozta.

A *PSM* megkérdezi, mi a véleménye arról, hogy fel kéne építenie egy női rajongótábort? „Igen" válaszolja. Van-e Lloyd-nak barátnője? „Ugyan már, csak tíz éves vagyok" Azért lehetséges, nem? „NEM" füstölög Lloyd „Nem lehetséges, csak tíz éves vagyok" A *PSM* elhatározza, hogy igyekszik ezt tiszteletben tartani. Mit gondol az ex-*Star Wars*-os Mark Hamill elmaradt karrierjéről? „Hát ott van Harrison Ford. Nem mondhatjuk, hogy egyiküknek sem sikerült..." És Macaulay Culkin? „Nos, komolyan, _ egy teljesen más egyéniség. Magamról még nem tudom, hogyan alakul, a sorsra bízom a döntést".

A Vader-baba kissé bágyadtnak hat, ahogy a csevegés ismét visszakanyarodik a *Star Wars* üzletmenet tájára. Milyen érzés játékokat látni önmagadról? „Nagyon kellemes. Csúcs!" hangzik ki tudja hanyadszor. Játszol önmagaddal is? - szegezzük neki a kérdést. „Igen, szoktam" sétál bele Lloyd a csapdába, „Nem magammal nem szoktam, csak szeretek... Nem. Nem úgy értettem..."

Visszafordul a PC felé. A *PSM* elkönyveli a vereséget.

Ahogy a fotók készülnek, a hotel-személyzet egy tagja tűnik fel. „Ez az a fiú az új *Star Wars* filmből? Olyan aranyos, hát nem?"

Így gondoljátok ti is, igaz?

LLOYD SZERINT...

- **Rejtett üzenet a *Star Wars*-ban: „Nincs. Csak szórakoztató film, és kész."**
- ***Star Wars* rajongók: „Szerintem nagyon izgalmasak. Érdekes emberek lehetnek."**
- **Interjúk: „Érdekesek."**
- **Sci-fi: „A *Star Wars* az egyetlen, ami tetszik nekem"**
- **Blue-screen effektek: „Nem nagy ügy. Csak arra gondolsz, hogy (Sebulba) ilyen magas, (mutatja) és hogy inkább megölne, mint hogy rádnézzen, és ráadásul más nyelvet beszél. Ennyi."**
- **DKNY ruhák: „Natalie és én nem állhatjuk a DKNY-ot, mert összekeverték a cuccainkat. Amit a premieren viselnie kellett, teljes tévedés volt. Ne értsetek félre, a DKNY nagyon jó, csak összekeverték a ruháinkat."**
- **Következő munka: „A *Madison* című filmben szerepelek legközelebb. Ez egy hidroplán versenyről szól."**
- **Szabadidő: „Csak úgy elvagyok. Vagy megyek BMX-ezni, talán ez a legkedvesebb időtöltésem."**
- **Barátok: „Rendben vannak. Normális gyerek vagyok én is."**
- **Normális gyereknek lenni, miközben az arcod ott van millió magazin borítóján?: (Csend)**

STAR WARS ELSŐ RÉSZ: BALJÓS ÁRNYAK **megjelenik az Activision kiadásában idén szeptemberben**

„NEM NÉZEM A *SOUTH PARK*-OT – TÚL SOKAT KÁROMKODNAK. ÉN MÉG GYEREK VAGYOK!"

Jake Lloyd

Hivatalos Magyar PlayStation™

PSM- PIPÁLD KI

Kedves Olvasóink!

A rejtvénypályázatunkra beérkezett szelvények között 1999. szeptember 24.-én 10 db Playstation ajándékot sorsoltunk ki.

A nyertesek névsora:

Hága Tünde,		Pót
Vissi Péter,		Budapest
Peti Róbert,		Nagykanizsa
Ferenczi Péter,		Gyula
Kozka Béla,		Budapest
Láng Tibor,		Dunaújváros
Molnár Zoltán,		Szombathely
Nagy Zoltán,		Őrbottyán
Szűcs Sándor,		Kistarcsa
Lethenyei Samu,		Budapest

Gratulálunk!

A nyereményeket postán küldjük el.





Verőfényes napsütés. Hosszabbító csatlakoztatva, TV a kertben, a *PSM* szintetikus tejturmixot szürcsölget, elsötétül az agya, majd játékba kezd...

THIS IS FOOTBALL
Labdarepesztő, gatyaszaggató küzdelem a nélkülözhetetlen szent bogyó részvételével. Vajon ki tudja-e cselezni az *ISS Pro*-t vagy a *FIFA 2000*-t a pályáról? Talán. Prószáld ki a demó CD-t, és döntsd el te magad!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Légies szórakozás azoknak, akik szívesen viselnek kispárnát a könyökükön és a térdükön. A meredek gördeszkás mutatványokért plusz pont jár, közben pedig zagyvaságokkal rejtjelezve foglalhatod szavakba sikereidet. Haver!

TOMB RAIDER: TLR
Lara visszatér egy sor új fogással. Nézd, hogyan végez ama barmokkal, hogyan lövi le azokat a furcsa kutyákat, és egyáltalán hogyan lesz a nap hőse. És mindezt kényelmes kis rövidnaciban és izgi melltartóban.

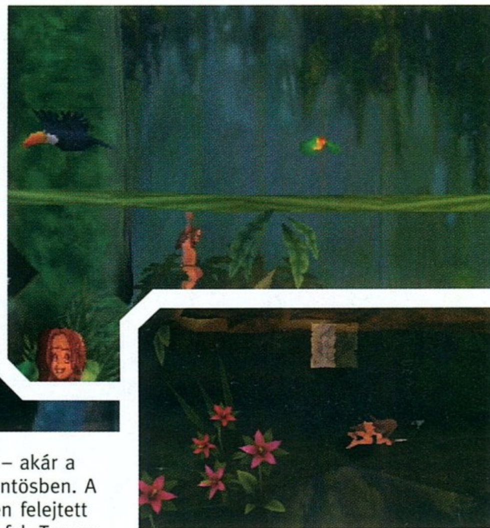
WIP3OUT
A lebegő háromszögek nyilvánvalóan a jövő szállítóeszközei lesznek, úgyhogy jobb, ha máris kipróbálsz egyet otthonod kényelmes melegében. A klasszikus visszatér; jobban néz ki, gyorsabb és észveszejtőbb, mint valaha – higgy a pletykáknak.

QUAKE II
A PC-s nehéz fiú begyömöszöli géppisztolyait a PlayStation-be, és az eredmény egyszerűen dögös. Hidd el, elképedsz, ha meglátod! Ajánlhatna a *PSM* egy különleges KETTŐ demos üzletet?

A VILÁG LEGISMERTEBB ZÖLDAKTIVISTÁJA

"ÓÓÓ, IOIÓÓÓ, IOIÓÓÓ!" IGEN, JÖN TARZAN!





Félmeztelen férfi száguld keresztül a dzsungelen, majomnak tartva magát. Biztos siker, és tudjuk, hogy te is így gondolod majd.

Tarzan, a „Vadak Királya", nekilendül és kedves jódlizással suhan el a fák között. Legközelebb októberben ér földet a PlayStation-ödön. A Disney Interactive *Tarzan*-ja Walt Disney-ék legújabb rajzfilmjének melléktermeke a SCEE átiratában. De ne vonjunk le elhamarkodott következtetéseket.

Hősünk ismét egy 2D-s versenyző, hasonló agyagból gyúrták, mint a *Hercules* és a *Mickey's Wild Adventure* főszereplőit. De ahelyett, hogy szigorúan az adott háttérhez tartaná magát, gibbonszerű barátunk ki-be mászkál a képernyőn, attól függően, hogy éppen milyen környezetben tartózkodik, így érzékeltetvén a grafika bizonyos mértékű mélységét – akár a *Tombi*, csak sokkal szebb köntösben. A történet a régi. A dzsungelben felejtett emberpalánta majomként nő fel. Tarzan nyugodt világát azonban megzavarja a dzsungelbe érkező emberi expedíció, ő pedig rájön, hogy jobban hasonlít a rózsaszínű betolakodókra, mint szőrös pótmamájára. Hogyan jelenik meg mindez a PlayStation-ön? Össze-vissza kell ugrálnod, miközben dolgokat gyűjtögetsz és kicselezed a dzsungel agresszív fenevadjait.

Tarzan-t bironyára inkább a fiatalabbak fogadják majd örömmel – főleg miután megjelenik a film -, a játék ettől még jó is lehet. Számos pályán keresztül követhetjük Trazant, amint menekül egy megriadt elefántcsorda elől, segít barátnőjének, Jane-nek, elkerülni egy falka vérengző páviánt, nővérével, Terk-kel lerombolja az emberek táborát és részt vesz egy kis tigristusában a veszedelmes karmú Sabor ellen. Élethalálharc, nem kevesebb.

Disney átmegy Tarantino-ba? Azt azért nem. De bővebben a *Tarzan*-ról a következő *PSM* Előjátékában.



TÉRDIG VÍZBEN!

A KONAMI ÉS A CRAVE SIKERRE VADÁSZNAK – ILLETVE HORGÁSZNAK

Miután a *PSM* hónapok óta vár egy méretes példány felbukkanására, most egyszerre két játék is ott úszik a PlayStation vizén. Az októberben megjelenő *Fisherman's Bait: A Bass Challenge* a Konami-tól jó kis orsópörgető mókának ígérkezik.

Négy tó, mindegyik 15 helyszínnel, hatféle hal és halszerűség (plusz néhány meglepetés), kicsik és nagyok - a darab valószínűleg kedvére lesz a digitális horgászoknak. Legjobban Dual Shock-kal játszható. A baloldali botkormánnyal megakasztjuk a zsákmányt, a jobboldali pedig orsóként működik. Ha túl erősen tekered, elpattan a zsinór; ha jól taktikázol, egy gyönyörűséget vetnek a habok a lábad elé. A Crave játéka, a *Reel Fishing*, azonban valószínűleg még várat magára novemberig. Itt a fotó-realisztikus grafika van műsoron. Lehetőség nyílik edzésre és bajnokságokra, a legmegkapóbb példányokat pedig saját virtuális akváriumodba mentheted el.

A *PSM* értesíteni fog róla, hogy melyik lesz a nyerő fogás.







A mélység rémei. Zabolázd meg őket! A botoddal, persze.

MEGÉRI BŰNÖZNI?

Alvilági pletyka szerint a *GTA2* is felülnézetes verseny-játék lesz. Dan Mayers teljesen beépült a hírforrásba, hogy feltárja az igazságot.



Íme, a *GTA2* első képei. Szívdöglesztőek.

Bármelyik régi motoros tud olyan videojátékot készíteni, amely tele van káromkodással és értelmetlen erőszakkal. Gondoljunk csak az előnyökre. Vihart kelt a médiában, munkát ad a kereskedelmi tévék cyberműsor-vezetőinek, nagy publicitása lesz és ez (ugyebár) segít az eladási statisztikákon. Néha azonban olyan programokat is láthatunk, amelyek a fenti húzásokat arra használják, hogy a játékkészítés határait kitolják, és a játékokat az iskolások hobbija helyett a felnőtt világ részévé tegyék.

A *Daily Mail* tiltakozása ellenére a *Grand Theft Auto* is ilyen játék volt. Valóban bűnöket kellett benne elkövetni, embereket kellett elütni, s tele volt káromkodással is, de mégsem ezek a tulajdonságai tették felnőtt játékká, hanem az, amit csak kevesen ismertek fel. Láthatóan filmszerű tulajdonságai, a figyelmesen összeválogatott zene, a popkultúrára tett utalásai bizonyára kevesebb tinédzser figyelmét ragadták meg.

Aztán jött a *Driver* és az érdeklődés még magasabbra hágott. A GTi játékát úgy emlegették, mint a *GTA* 3D-változatát (csak épp autólopás, káromkodás és gázolás nélkül), bár nyugodtan tekinthetjük inkább egy másik, ugyanannyira színvonalas autós játéknak.

A *Driver* egyik problémája a gyakori pop-up jelenség volt. Ennek oka feltehetően a konzol technikai korlátja – a PlayStation még egyszerűen képtelen teljesíteni azokat a követelményeket, amelyeket a *GTA* 3D megjelenítése kíván. Ezért – bár a kezdeti reakció a meglepetés volt – a Rockstar bölcs módon a felülnézetet választotta a ▶



ELEMZÉS | GRAND THEFT AUTO 2







A daruk himbálóznak, a zsaruk csúszkálnak, apró emberkék préselődnek össze a beton és a gumi között. Hátborzongató, de figyelemre méltó környezet.

▶ közeljövőben megjelenő *GTA2* megjelenítéséhez. Akkor mégis miben lesz új a játék az eredetihez képest?

A *GTA2* már készül egynéhány éve, és ezalatt jó pár üzletigazdasági változás sujtotta az érintett cégeket. Szerencsére az eredeti játékot fejlesztő DMA csapat újra a ringben van, bár most már a Rockstar Games zászlója alatt. Az első játék készítése során még voltak problémáik számos ötlet megvalósításával, de ezúttal nem beszélhetnénk ilyesmiről.

Sam Houser, a Rockstar Games elnöke a játékkal kapcsolatos reményeiről beszélgetett a *PSM*-mel. „Minden nagyobb, trükkösebb, gyorsabb és jobb, mint az eredetiben. A játékmenetnek olyan új részei is vannak, amelyeket eddig soha, senki nem láthatott. A középpontban a bandák háborúja áll."

MINÉL TÖBB KÜLDETÉST TELJESÍTÜNK, ANNÁL NAGYOBB LESZ AZ ÁZSIÓNK A BŰNSZÖVETKEZETEK SZEMÉBEN.

A játék lényege ugyanaz maradt: a játékot filléres, piti gengszterként kezdjük, majd elindulunk felfelé a ranglétrán. Minél több küldetést teljesítünk, annál nagyobb lesz az ázsiónk a bűnszövetkezetek szemében. „A cselekmény egy képzeletbeli amerikai városban játszódik a közeljövőben" – mondja Sam. „A helyszín továbbra is Amerika, de nem akartunk valós helyet választani."

A gengsztervilág utcáit három különböző területre bontották. Vizuális szempontból vadabb a látvány, mint az eredeti játék rajzfilm-színei, ez is alátámasztja azt az érzetet, hogy 18 éven felüli program van a kezünkben. Sam azt mondja, a grafikát jelentősen modernizálták: „Jócskán felfejlesztett mozaikkészletet és egy vadonatúj grafikai programvázat használtunk ezúttal – a játék egy igazi felülnézetes 3D játék lett."

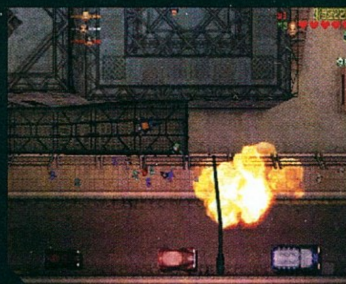
A városban minden interaktív, de mostantól nem mi vagyunk a figyelem középpontjában. Bárhová is megyünk, mindenhol van egy kis suskus. Egy kábszer-elosztó, vagy egy támadás valaki ellen (talán éppen – a küldetés kellős közepén – ellenünk). Nincs előre gyártott recept arra, hogy hogyan alakul sorsunk a játékban, de nyilvánvalóan tanácsos óvatosnak lennünk, különben már nyomunkban is a jard. Ez különbözteti meg a játékot elődjétől – VELED is történnek dolgok, esetleg a küldetésektől függetlenül is.

Ahelyett, hogy egyszerűen végigmennél a különböző küldetéseken, a hét banda egyikének alkalmazásába kell állnod. Ha sikeresen végrehajtasz egy nekik tetsző feladatot, több tiszteletet, és persze több munkát kapsz. Ez Sam szerint igen fontos: „A tisztelet a lényege mindennek, mert a bandában kivívott tisztelet nélkül nem kapsz munkát – ha pedig nincs hiteled előttük, búcsúzhatsz is az életedtől."

Kemény dió. Ha csatlakozol egy bandához, már ki is vívtad a többi rosszindulatát. Szabadúszóként pedig megvan annak a veszélye, hogy kockázatvállalás hiányában egyszerűen nem kapsz elég pontot.

Hogy hogyan is működik ez az egész? „Minden küldetésedet utcai bandák adják egy-egy nagyobb balhé részeként" – árulja el Sam. „Csak akkor kapsz munkát, ha úgy érzik, a bandák közötti harcban az ő oldalukon állsz. A konkurens csoportok megtámadásával kell bizonyítanod a hűségedet. Ha megtetszel egy bandának, munkát adnak neked. Természetesen, ha belépsz valahová, a rivális gengek a legkülönbözőbb módon próbálnak majd eltenni láb alól."

A bandák különböző formákban jelennek meg. Az első játékból már ismert Krishna mozgalommal ezúttal kábszerélvező fegyveres erőként kell számolnunk. A Yakuza a japán maffia keménymagját képviseli. A Zaibatsu névre hallgató, a *Robocop*





A *GTA2* kinézete – bár nem épp korszakalkotó – jobb, mint az elődjéé. A robbanások különösen dögösek.





A város sötét és félelmetes hely – különösen, ha szembe kerülsz a különböző bandákkal.

OCP-jére emlékeztető ipari bűnszövetkezet azonban mindannyiuknál nehezebb falat. Ezek az alakok kemény drogokat termelnek, melyek egyik fogyasztója a Krishna is. Okos húzás a programban, hogy minél jobban elvegyülsz a bandák életében, annál többet értesz meg a közöttük fennálló viszonyokról. Egy részük ellenségesnek látszik, de valójában szövetségesei egymásnak.

A *GTA* nyilvánvalóan nem lenne önmaga a zsaruk nélkül. Ezt az oldalt is feljavították, így most négy különböző szintű rendőrségi reakcióval találkozhatunk. Sam eléggé fel van villanyozva: „Imádom ezeket az újfajta rendőröket. Hagyományos zsernyákok, SWAT kommandósok, az FBI, és a hadsereg arra az esetre, ha különösen antiszociálisan viselkedtünk."

No és vannak új fegyvereink a galibaokozásra? „Persze. Egy csomó. Molotov koktélok, elektromos kábítópuskák, autóágyúk, kézigránátok, géppuskák és még jó pár eszköz."

HA MEGTETSZEL EGY BANDÁNAK, A RIVÁLISOK A LEGKÜLÖNBÖZŐBB MÓDOKON PRÓBÁLNAK MAJD ELTENNI LÁB ALÓL.

A törvény szolgáinak első szintjét még mindig a rendőrök jelentik, de most már szuperszaruként láthatjuk viszont őket. Mindenhová követnek minket, át az épületeken, a sikátorokon, sőt még motorháztetőket is átugranak azért, hogy elkapják a grabancunkat. Ha túl hangosan és látványosan ügyködünk, a különleges kommandó is megjelenik a színen. Útakadályokat állítanak fel és nagy tűzerejű fegyverekkel parancsolnak fegyelmet. Majd jön az FBI is – ők jóval gyorsabbak és nemigen törődnek vele, hogy civilek is áldozatul esnek-e a rohamoknak. Utánuk a hadsereg következik. A katonák akár darabokra is szedik miattunk a várost, és végül mindig elkapnak. Ha elkerüljük őket, extra pontokat kapunk.

A jard embereihez hasonlóan a járókelők mesterséges intelligenciája is nagyot fejlődött. Mindenkinek van valami dolga, vagy el akar jutni valahová. Az sem kizárt, hogy azon kapjuk magunkat, egy polgár fejbe kólint, mert azt hiszi, mi loptuk el a motorját. Rablókba, merénylőkbe és kábítószer-árusokba is belefuthatunk. A végén még az autónkat is ellophatják, vagy kirabolnak minket, ami pontjaink felének elvesztését eredményezi. Ezek azok a dolgok, amelyek Sam-et leginkább beindítják: „A mesterséges intelligencia annyira feljavult, hogy úgy tűnhet, a város valóban életre kelt." A lehetőségek végtelenek, a város tényleg élő környezetnek tűnik és minden cselekedetünknek súlyos következményei lehetnek.

Az alapján, amit a *GTA2*-ből láthattunk – azon kívül, hogy a *GTA* részlegesen átdolgozott változata – elmondhatjuk, hogy a DMA még talán elődjénél is lendületesebb játékot alkotott. Csak ön után azzal a géppuskával...



FILMEK, JÁTÉKOK ÉS VIDEÓK

A *GTA2* bővében van a filmes beütéseknek – nyilvánvaló, hogy a hölgyek és urak a Rockstar-nál filmrajongók. Megkértük őket, meséljék el, mely filmekből kaptak indíttatást.

KING OF NEW YORK **Rendező:** Abel Ferrara
Rockstar: „A film sötétsége keveredik a játékossággal – nagyon hasonlít a *Grand Theft Auto*-ra!"
PSM: Aki egy várost irányít, azt nem mindig választják. Jó duma.

THE WARRIORS **Rendező:** Walter Hill
Rockstar: „A *GTA2*-ben a bandák kapcsolatai a főhős életét is közvetlenül befolyásolják."
PSM: A baseball-ütővel történő fejbevágás a főhős életét is közvetlenül befolyásolja.

TAXI DRIVER **Rendező:** Martin Scorsese
Rockstar: „A *GTA2*-ben magányos harcos vagy, aki jobbára egyedül dolgozik, mint Travis Bickle."
PSM: Hozzánk beszélsz? Hé, hozzánk beszélsz?

GOODFELLAS **Rendező:** Martin Scorsese
Rockstar: „A *GTA* befut majd, ami egy nagymenő alaptulajdonsága."
PSM: Gondolod, hogy vicces vagyok? Szórakoztatlak netalántán? Nem, Mr. Pesci, semmi esetre sem...



Minden huszonvalahány éves férfi kedvenc filmjei. „Mind kiváló film, a témától függetlenül." Ja.

TANÚSÁGTÉTEL



A *Driver* és a *GTA2* a ringben? Sam Houser, a Rockstar Games elnöke cseveg velünk.

Mi a szándékotok a *GTA2*-vel?
Ez az eredeti játék feljavított változata, melyben rengeteg új vonás, fejlesztés és újítás jelenik meg. A *Grand Theft Auto* változatos játékmenetének és aktuális témájának köszönhetően, egyszerre kavart vitákat és vált hihetetlen népszerűvé a rajongók és a sajtó józanabb ítélőképességű munkatársai körében. A *GTA2*-t két éve fejlesztjük, és várakozásaink szerint a program ugyanúgy egyszerre sokkolja és lebilincseli majd az embereket, mint az eredeti változat.

Egészen az idei Los Angeles-i E3 kiállításig terjengtek olyan pletykák, melyek szerint a *GTA2* nem örökli majd az eredeti játék felülnézetét. Felmerült ez valaha a fejlesztők között?
Nem. A játék egy forgalmas városban játszódik és az üldözésen alapul. Két szempont is arra vezérel minket, hogy felülnézetet alkalmazzunk. Az egyik az egyéb járművek sokasága, de sokkal fontosabb az, hogy járművünk elé és mögé is láthassunk egy időben. Így láthatjuk, merre haladunk és ki üldöz minket. A játékot a *Police Stop* videók inspirálták, amelyekben helikopteres rendőrségi üldözések láthatóak. Ezek remekül megörökítették egyes bűnügyi helyzetek őrült mivoltát és mi úgy éreztük, hogy remek ötletet szolgáltatnak egy játékhoz.

Ti a felülnézetre szavaztatok. Mit gondoltok a *Driver*-ről, amely olyan, mint amilyennek az emberek a *GTA2*-t várták?
A *Driver* szép játék – de nem a *GTA*. Miért? Nos, mert nem tudsz kiszállni az autóból és normális esetben nem láthatod, ki üldöz. Szerintem technikailag jó munkát végeztek, de mi egy egész más játékot készítünk (bárki, aki ismeri a *GTA*-t, el tudja fogadni ezt) és a PlayStation teljesítménye nem lenne elég ahhoz, hogy teljes 3D-ben játszhassunk a *GTA*-val.

Mondd, milyen hatással vannak a játékmenetre a járókelők és a lakosok?
Az ártalmatlan járókelők mellett – akik közül mindnek megvan a maga dolga: taxira, buszra, illetve vonatra várnak – vannak rablók, autótolvajok, kábítószer-kereskedők, gyilkosok és bandatagok is. A játékra ez olyan értelemben van hatással, hogy kötetlenebb a cselekmény, melynek részeként a város reagál a lépéseidre és befolyásolja cselekedeteidet. Ez az igazi tedd-amit-akarsz-menj-ahová-akarsz érzés.

Zárásként valami bölcsesség?
Ez az első játék, amelyhez nem tudtam hogy hozzáálni. Ha boldoggá teszed, kedves veled. Ha pedig rossz vagy, vigyázz magadra...









[1] Az EA rengeteg időt töltött az idei csapat labdazsonglőr-képességeinek fejlesztésével. [2-4] Nicsak! Egyesült Államok-beli csapatokkal is találkozhatunk. Bár - jobban belegondolva - kit érdekel a Miami Marlins, vagy a Boston Berks?



NÉVJEGY

Matt Brown

Beosztás: Játéktervező és műszaki igazgató

Munkaköri leírás: Elsődlegesen a játék programjáért felelek, valamint azokért az eszközökért és eljárásokért, amelyek abban segítenek, hogy a grafika a lehető legjobb minőségben jelenhessen meg a PlayStationön.

Korábbi játékai: A *FIFA: World Cup*-on és a *FIFA '99*-en kívül én írtam a *Lost World: Jurassic Park*-ot (a jó részeket). Szintén részt vettem számos játék (*T'ai Fu*, *Small Soldiers*, és néhány, még meg sem jelent játék) készítésében a DreamWorks Interactive cégnél.

Amik hatottak a játékra: Egy csomó időt töltöttünk a konkurens cégek (Konami, Eidos) játékait játszva, de más műfajú (például verekedős) játékokból is sokat tanultunk.

Kedvenc játékai: A *Tekken 3*-ra vagy a *Soul Edge*-re szavaznék.

FIFA 2000

A FIFA-franchise szívós évelő növénye újra termést hoz

Műfaj: Foci szimulátor

Kiadó: Electronic Arts

Fejlesztő: In-house

Megjelenés: November

A jó öreg kanadai cimborák nekiláttak a legújabb focijáték-divat kidolgozásához. De természetesen csak erre a szezonra. Vajon hogyan akarják felvenni a versenyt az *ISS* csapattal? Nem is szólva az SCEE megjelenéséről a piacon. Matt Brown avat be minket néhány titokba a játék legújabb változatával kapcsolatban...

Hogyan jellemeznéd a játékot?
A *FIFA 2000* a legjobban irányítható, legrugalmasabb és leglátványosabb futball játék, amely valaha is készült. A játékosok és a csapatok valósághűbbek és pontosabbak, mint az eddig készített változatokban. Az elmúlt évet azzal töltöttük, hogy alaposan áttanulmányoztuk azokat az elemeket, amelyek a focit a földkerekség legnépszerűbb sportjává teszik. Taktikai szempontból összetettebb lett a játék, nőtt a játékosok közötti interakció (pl. lökések, ütközések) és vannak új kameranézetek, visszajátszások is – mindez persze a lehető legnagyobb élethűség érdekében. A PlayStation jellemzőit fejben tartva a képfrissítést 25 fps-re emeltük, még több poligont adtunk a játékosoknak és valós idejű, dinamikus megvilágítást alkalmaztunk a programban. A pályaborítás is jobban hasonlít a fűre, mint korábban.





[1] Ugorj, szökellj, botladozz be a kapuba. [2] A kiállításra nem lehetsz büszke, felesleges szidni a játékvezető felmenőit.

Mik az újdonságok?
A már említett dolgokon kívül beépítettük a lendület-alapú ütközés-rendszert, melynek segítségével például szögletet harcolhatsz ki a labdát az ellenfélre pattintva, vagy belevetődhetsz a lövésekbe. Az új rendszernek köszönhetően valószerűbbek a felállások és az emberfogás, valamint a játék tempója is. Az előző *FIFA*-változatok intenzitása megmaradt, de most már van egy kis időd megtervezni a támadásaidat, mielőtt a védelem rád rontana.

A kezelést is egyszerűbbé tettük, a mozgások folyamatosabbak, és beépítettünk automatikus és játékos-irányítású védelmet is.

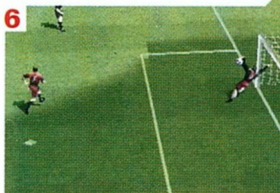
Cselezhetünk is?
Hát persze. Az újszerű kezelés könnyebbé teszi a dolgot. Azért szükség van némi gyakorlásra ahhoz, hogy bohócot csinálj a barátaidból.

Hány csapat lesz jelen a játékban?
Legutóbbi számításaink szerint több mint 450. Mint mindig, ezúttal is érkeztek hozzánk kérések új bajnokságok és csapatok beépítése érdekében, így megpróbálunk minél több csapatot bepréselni.

Milyen kihívások várnak ránk?
A *FIFA 2000* újdonsága a Season Mode (szezon játékmód), melyben liga- és kupameccseidet egybefonódó időbeosztással játszhatod le. Lehet több, egymást követő szezont is játszani, itt vigyáznod kell, nehogy kiess. Ami a kupákat illeti, természetesen

[1-3] Egy csomó időt töltöttek a pályatextúrák és a világítás-effektek tökéletesítésével. [4-5] Mint mindig, a játékvezetők igen ügybuzgóak. [5] A kapus mesterséges intelligenciáját úgy fejlesztették, hogy eredményesen küzdhessen meg a kapu előtti légiforgalommal.













a játék része lesz a Liga Kupa és a két európai kupasorozat, de számtalan saját liga- és kupasorozat kreálására is megvan a lehetőség. A *FIFA 2000* része lesz az ezredvégi Classic Cup is, amelyben a század több mint 40 legjobb csapata kap helyet. Utóbbi módban legendás hírű gárdákat is irányíthatsz, vagy meg is küzdhetsz velük a mai bajnokságokból kiválasztott kedvenc tizeneggyel.

Ki lesz a kommentátor?
Nos, mint az már sejthető volt, egyik régi hősünket, John Motson-t kértük fel erre a szerepre. Mark Lawrenson lesz a segítségére és Gary Lineker üdvözöl majd a meccs elején.

Lesz televízió-szerű visszajátszás többféle kameranézettel?
A *FIFA 2000*-be új, látványos visszajátszások is bekerültek. Néhányat közülük televízió-stílusúnak is nevezhetnénk, de egy csomó közülük még érdekesebb. Ha gólt szerzel a *FIFA*-ban, a visszajátszás tovább növeli majd a gólörömödet.

Mennyire lesznek engedékenyek a játékvezetők?
Nos, ha egyértelműen szabálytalanság történt, a sípszó sem marad majd el. Viszont lesznek kevésbé szigorú bírók is, akik elnéznek majd olyan dolgokat, mint a feltartás, vagy a megkérdőjelezhető tisztaságú szerelések. Te döntöd el, mennyire szigorú sípmesterek fújják meccseidet.

Hogyan teszitek lehetővé, hogy az összes csapat adatai frissek legyenek?
Egy külön team 12 hónapig dolgozott a játékosok és csapatok adatainak gyűjtésén. Minden tulajdonságnak alaposan utánanézünk – a súlytól és a magasságtól kezdve a lövések pontosságán és az agresszivitáson át egészen a hajszínig, az arcszőrzetig, vagy épp a testfelépítésig.

Lesznek menedzser-vonásai a játéknak?
Egész csomó új stratégiai elem áll majd a játékosok rendelkezésére a csapatok játékstílusának meghatározására. Minden összefüggésben áll majd a számítógép által irányított csapattársak taktikai húzásaival, amely lehetővé teszi, hogy több befolyásod legyen a csapatodra, mint valaha.

A stadionok valódi helyszínek mintájára készültek?
Mivel több, mint 450 csapat lesz a játékban, nagyon sok időbe telt volna beprogramozni az összes arénát. Ehelyett inkább kiválasztottunk néhány stadiont, amelyek a legjobban hasonlítanak azokra az európai futballban előforduló helyszínekre, amelyek meccseid helyszínéül szolgálhatnak.

Vannak terveitek az új Wembley megjelenítésére?
De szép is lenne... Neked megvan a tervrajz? Legközelebb jó lenne már azt is szerepeltetni a játékban, de idén még nehéz lett volna megoldani a dolgot.

Voltak technikai nehézségeitek?
Az új effektek, a magasabb poligon-számú játékosok, a dinamikus megvilágítás és a képfrissítés frekvenciájának felfejlesztése 25 fps-re mind nagy kihívás volt számunkra.

Titkos álomcsapatok?
A Classic módban több mint 40 található belőlük, de csak egy részüket láthatod meg rögtön, ha kicsomagolod és betöltöd a *FIFA 2000*-et. A többit már magadnak kell megtalálnod.

Kiről modelleztétek idén a mozgást?
Nagyon izgatottak vagyunk, mert nagy örömünkre idén az angol válogatott (és a Tottenham) hátvéd-hercegét, Sol Cambell-t képezhettük le. A Sol-ról mintázott mozgásoknak köszönhetően végre fejleszthettünk kemény szereléseket és test-test elleni játékot.

Elárulnál nekünk egy titkot a játékról?
A játékosok találkozhatnak majd olyan, kevésbé ismert focistákkal is, akiknek a haja neonrózsaszín lesz, a bőre meg zöld.







[1] Az MLS egyébként a Major League Soccer rövidítése. Hmmm. [2-3] Gyors és heves támadások a jenkiktől.



[1] A pásztorkodás nem minden. A játék során számos rejtvényt kell megoldanod.
[2-3] Odakint farkastörvények uralkodnak és a nyáj csak rád számíthat.
[4-5] A Mesterséges Eszetlenség egészen élethűre sikeredett.

SHEEP

Bee, bee, fekete bárány... Ben Everett megsúgja, mi bújt a báránybőrbeee.



NÉVJEGY

Ben Everett

Beosztás: játéktervező

Munkakör leírása: munka, email, még több munka, kérdések megválaszolása, sör, munka, fagyi, animáció, munka, sör és alvás.

Korábbi játékai: A Bournemouthi Egyetem számítógépes animáció szakának elvégzése után animátorként helyezkedtem el a Mind's Eye-nál. A dolgokat mindig is játékos szemüvegen át figyeltem, és egyszer csak fejest ugrottam bele.

Amik hatottak a játékra: A *Lemmingset* szinte említeni se kell, és ha nem is ennyire kézenfekvően, de legalább ilyen nagy hatásúak voltak régi iskolai játékok, mint a *Toejam & Earl*

Kedvenc játék: *Bubble bobble.* Hogy tud valaki ennyire eredeti lenni?







[1-3] Bo vérre szomjazik. Most kell ravasznak lenni, ha ezt meg akarja úszni!

Műfaj: terelgetős
Kiadó: Empire
Fejlesztő: Mind's Eye
Megjelenés: November

Milton-Keynes a kőmarháiról híres, de vajon tud-e bitbárányokkal is szolgálni? Most Ben Everett kér mindenkit, vessen egy pillantást legújabb, humoros teremtményére, a *Sheep*-re.

A beavatatlanoknak mit érdemes tudni a játékról?
A birkákat az emberi faj tanulmányozására küldték a Földre, de nagymennyiségű fű elrágcsálása és virágillat beszippantása után elfelejtették tartózkodásuk célját. Kiválaszthatod, hogy a négy birkapásztor közül melyik szeretnél lenni. Bo Peep, a pásztor és rock énekes, Adam Halfpint a magándetektív, Shep a hivatásos juhászkutya, vagy Motley az öleb. Téged, a pásztort annak idején egy földönkívüli birka elrabolt és szüntelen tereléskényszerrel oltott be. Négy féle birkát kell 16 különböző nehézségi szinten végigterelned. A szintek mindegyike önálló világot képvisel, és a négy fajtának is megvannak a terelési sajátosságai.

Hogyan kell a játékot játszani?
Kezdetben minden nyáj 30 együgyű birkából áll. Egy pedagógus türelmére, szeretetére és fegyelmezettségére lesz szükséged ahhoz, hogy kordában tartsd őket. A birkákat irányíthatod hanggal, brutálisan és erőszakkal, szeretettel és birkacsemegével.

Végül is miért készítettetek terelgetős játékot?
Mert ilyet még nem csináltak. Muszáj volt egy új műfajjal kirukkolnunk!

Milyen előtanulmányokat végeztetek?
Sok időt töltöttünk a birkák viselkedésének megfigyelésével, de birkapásztor versenyeken is jelen voltunk. Egyébként is vidéken működünk, úgyhogy bőven találtunk anyagot.

Mi sarkallt benneteket erre a Mesterséges Eszetlenségre?
A birkák veleszületett hülyesége. A nyájak terelését, megkönnyítettük, amennyire lehetett, de megtartottunk egy csipetnyi együgyűséget is, ezzel talajt adva a humornak és feladatot a játékosnak.

Miért akarnának a kölykök Bo Peep bőrébe bújni, ha Yoshimitsu is lehetnének?
A játék lényege nem a macsóság, hanem a jóízű röhögés.

Melyik a játék legjobb mozzanata?
Személy szerint a fagylaltgyár csomagológépeibe szeretem terelni a nyájat.

És technikailag melyik a legigényesebb rész?
A nyáj szisztéma. A nyáj gyorsan és könnyen alakítható ki. A nyáj felállását pillanatok alatt megváltoztathatjuk.



INT' TRACK ,N' FIELD 2

Felejtsd el az izomlázat és a görcsbe ránduló lábakat, győzz gombnyomással!

A nagy fickó bemelegít, hogy valami nehezet hajítson el. [2] „Én vagyok Thór, a menydörgés mindenható istene. Becsszó!" [3] A klasszikus ujjlehorzsoló, csuklóficamító 100 méteres. [4] Szenzációs visszajátszásokkal eleveníthetjük fel újra dicsőségünket. Vagy inkább teljes kudarcunkat...

Műfaj: Sportszimulátor
Kiadó: Konami
Fejlesztő: In-house
Megjelenés: Karácsony

Ínhüvelygyulladás, zsibbadt csuklók, letört körmök... Ilyen örökséget hagyott ránk a *Track And Field*. Számíthatunk-e még újdonságra a mazochista játékok világában? Egy bizonyos Hose úr szerint igen, rengetegre.

A be nem avatottak kedvéért mondj valamit az *International Track and Field 2*-ről!
Ebben a játékban versenyzőnk egy sor élethű sporteseményben vesz részt, hogy a legjobb univerzális sportoló váljék belőle. Mindegyik versenyszámban bizonyos követelményeket kell teljesítenünk, hogy a következő körben folytathassuk. A játékosok egymással versengenek a legmagasabb összpontszám eléréséért. Elsődleges cél a legtöbb aranyérem elnyerése. Ez a játék mind a tudás, mind az állóképesség próbája.

Ujjgyötrés ide, gombnyúzás oda, a *Track And Field* nagyszerű játék volt. Milyen fejlesztések várhatóak az utódon?
A sűrű gombnyomogatásnak még mindig nagy szerepe van a játékban, de most van néhány olyan új versenyszám, melyekhez remek időzítés és nagyszerű reflexek szükségeltetnek. Bizonyos számoknál taktikáznunk kell az ellenfelek legyőzéséhez.

Vannak-e új sportágak?
Igen, kajak-kenu, torna, kerékpározás, műugrás és súlyemelés.

Van-e olyan elem a *Track And Field 2*-ben, melyre különösen büszke vagy?
A sportolók és a stadion grafikája óriási fejlődésen ment át. A játék most fantasztikusan realisztikus, különösen a játékosok animációja sikerült jól.

Várható-e igazi sportolók szereplése vagy valamilyen szintű támogatása?
Nem fogunk valódi neveket használni, és erről jelenleg nem mondhatunk többet.

És mi a helyzet más Konami játékok szereplőivel? Feltűnnek-e ismert hősök?
Sajnos nem volt időnk rá, elsősorban a játszhatóságra koncentráltunk.

Egyszerre négyen vagy nyolcan játszhatjuk majd?
Négyen.

A bőrkeményedések elkerülése érdekében tervezitek-e puha, könnyen lenyomható gombú perifériák kiadását a *Track and Field*-hez?
Jó ötlet! Örömmel hallom, hogy a játéknak vannak fanatikusai is.

Melyik a kedvenc részed az *International Track And Field 2*-ben?
Én személy szerint a kerékpárversenyt kedvelem, ami új elem a játékban. Komoly izomlázam lett a sok teszteléstől. Szerintem az *International Track and Field 2*-ben az a lényeg, hogy ne egyedül, hanem többen játsszuk egyszerre.

Milyen játékokon dolgozott előzőleg az *International Track and Field 2* csapata?
Néhányan részt vettek az eredeti *Track and Field* elkészítésében, de a többség a *Nagano Winter Olympics '98* megalkotásán fáradozott.

Legalább egy titkát áruld el az *International Track and Field 2*-nek!
Próbáld meg megkeresni az eredeti verzió rejtett atlétáit, akik különösen jó kondícióban vannak!

[1] Tekintsük meg a sportágak választékát. Rúdugrás, kalapácsvetés, súlyemelés, műugrás... A lista hosszú. [2] Bringára!

NÉVJEGY

Mr Hose

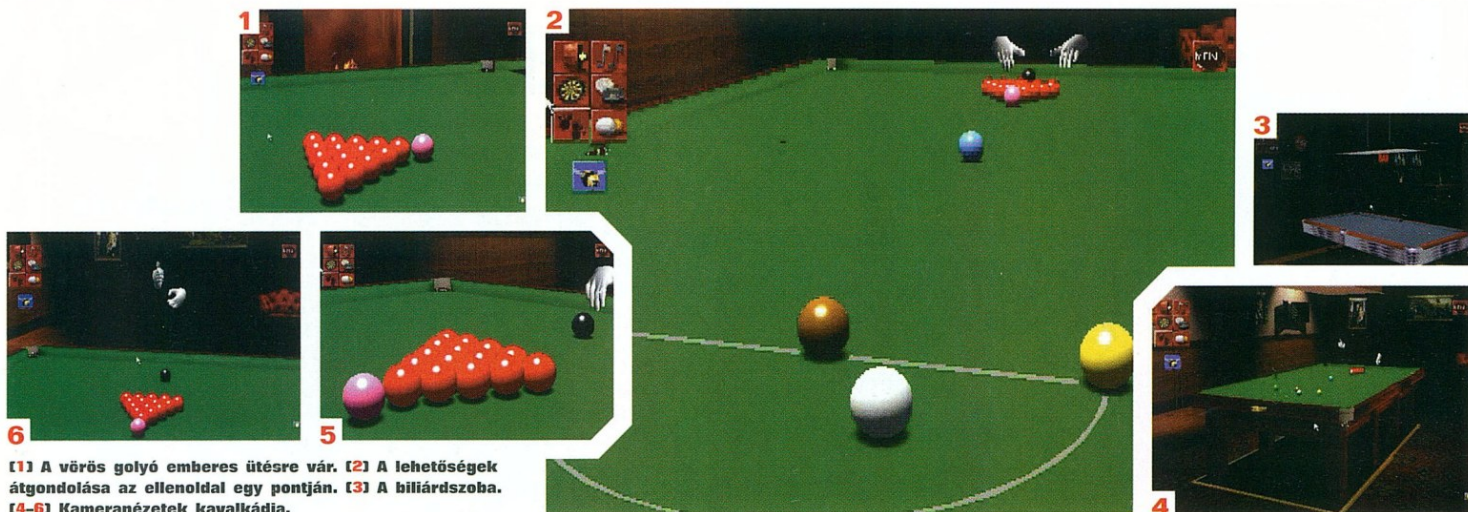
Beosztás:
Igazgató/programozó.

Munkakör leírása:
Ügyvezetés/tervezői munka irányítása.

Korábbi játékai:
A szakmában eltöltött 20 év (öt és fél év aktív részvétel a játékok létrehozásában).

Amik hatottak a játékra:
A *Hyper Olympic* arcade verziója.

Kedvenc játéka:
Talán a *Missile Command*.



[1] A vörös golyó emberes ütésre vár. [2] A lehetőségek átgondolása az ellenoldal egy pontján. [3] A biliárdszoba. [4–6] Kameranézetek kavalkádja.

JIMMY WHITE'S CUEBALL

Végszóra! A PC sláger hamarosan megjelenik PlayStationre!

NÉVJEGY



Archer Maclean

■ **Beosztás:** tervezési vezető, játéktervező, sokoldalú ember, aki az Awesome Developments Ltd. motorja.

■ **Munkakör leírása:** Többé nem készítek túl sok programot és grafikát. Több időt töltök irányítással és a színvonal megőrzésével.

■ **Szakmai múlt:** 17 éve készítek játékprogramokat. 7 játékot készítettem 25 platformra, ebből 11 toplista első helyezett lett, mint például a *Dropzone* (1984), *International Karate* és a kasszasiker *IK+*.

■ **Amik hatottak a játékra:** Azelőtt nem sok, a *Cueball*-hoz hasonló játék jelent meg. Magasabbra akartam állítani a mércét.

■ **Kedvenc játék:** Nehéz választani. Szeretem a jó öreg William játéktermi játékokat egészen a *Duke Nukemig*, a *Gran Turismot*, és a *V-Rallyt*.

Műfaj: Snooker/pool szimulátor
Kiadó: Virgin
Fejlesztő: Awesome
Megjelenés: Nincs meghatározva

Minden más pool szimulátor kicsit gyerekesnek fog tűnni a *Jimmy White's Cueball* mellett. Legalábbis Archer McLean szerint.

Mondanál pár szót a *Jimmy White's Cueball*ról?
Alapjában véve egy sor hihetetlen részletességgel kidolgozott környezetben mozoghatsz, ahol szinte mindent megmozdíthatsz. Természetesen a snooker és pool játékok találhatók itt elsősorban, valamint vagy fél tucat komplett kiegészítő játék. Olyan helyet próbáltam kialakítani, ahol mindent amit látsz, megvizsgálhatsz, és valamilyen módon használhatsz.

Mi a legérdekesebb a játékban?
A motion-capture (mozdulatdigitalizálás) technikával készült kezek használata, amik gazdátlan fehér kesztyűknek látszanak. Ők képviselik az ellenfelet, és a bírót. Általában azonban a háttérben molyolnak.

Van e-lehetőség trükkös lökétekre?
Igen. Van egy Trükkös Lökés Szerkesztő Mód. Különböző variációkat próbálhatsz ki, vagy használhatod a számítógép mesterséges intelligenciáját. Ki is találhatsz trükköket, amiket elmenthetsz, és megnézheted, hogy a társaid erre mit lépnek. Van továbbá egy lökésünk, ami egyszerűen lenyűgöző. Mind a 22 biliárdgolyót a lyukakba lehet juttatni egyetlen dákóütéssel!

Szerinted a játékban maradéktalanul érvényesülnek a fizika törvényei?
A matematika felhasználásával modelleztük a valós helyzeteket. Tengernyi fizikai és kinetikai kutatást végeztünk.

Milyen nehézségek merültek fel a PC változat konvertálásakor?
A PlayStation egyetlen problémás jellemzője, hogy hadilábon áll az emelt szintű matematikával. Ez az oka annak is, hogy olyan kevés igényes pool szimulátor látott napvilágot.

Kiegészítő játékok?
Persze, tömegével. Túl azon, hogy egy fadákóval lökdösheted az apró golyókat, rengeteg más játék is fellelhető. Van egy teljesen kidolgozott darts játék, kártyajáték, és egy játékautomata, amin a legelső lövöldözős játékom (*Dropzone*) fut, plusz egy félkarú rabló és wurlitzerek.

Mivel járult Jimmy White a játékhoz?
Tanácsokat adott az ütések logikájához, a snooker nehezebb fajtáihoz, a csavart lökésekhez és így tovább. Érdekes, hogy az egérrel nem túl profi, de ha én kezelem az egeret, miközben ő a képernyőt nézi, és azt mondja, hogy „ez be fog esni!", akkor mérget vehetsz rá, hogy úgy lesz.

Képes a játék minket a helyi kocsma királyaivá tenni?
Hát persze! De a kocsmában nem használhatod az undo (visszavonás) parancsot!

Árulj el egy titkot!
Például, hogy az egyik hasonmásom Delores-e? Nem.











[1–4] A kastély számos szórakozási lehetőséggel szolgál az előkelőségeknek. Kerítsd elő az ünneplő ruhádat.

zleld meg a Valóságot

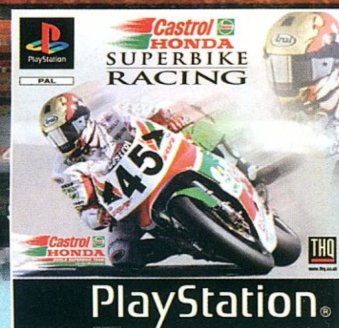
uperbike World
hampionship futamok
dzési és gyakorlási lehetőséggel.

4 különböző világbajnoki pálya.

ihetetlenül valósághű verseny,
mely a Castrol Honda versenyistálló
mogatásával jött létre.

Castrol HONDA SUPERBIKE RACING

Szaggasd fel a versenypályát augusztus 27-től!



- A több-játékos üzemmód lehetővé teszi két játékos egyidejű fej-fej melletti versenyét.
- Indulhatsz a Castrol Honda csapat tesztpályáján, a világhírű Motegin.





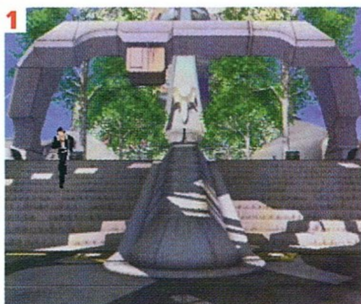


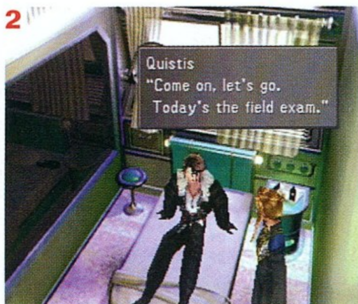
www.thq.co.uk

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Közeledik a leszámolás napja. A Square régóta várt mesterműve hamarosan megjelenik...









[1-4] A mostani szám demo CD-jén szerepel az *FFVIII* bemutatója. A *PSM* jövő havi számában részletes ismertetőt olvashatsz, ÉS egy teljesen új demot találsz...

Fogadd meg a tanácsunkat, és próbálj meg némi időt felszabadítani. Mondd le a programjaidat, töltsd fel a konyhaszekrényt rágcsálnivalókkal, és fagyaszd le az ételeket. Próbáld megértetni életed párjával, hogy néhány hónapig nem sokat fog látni.

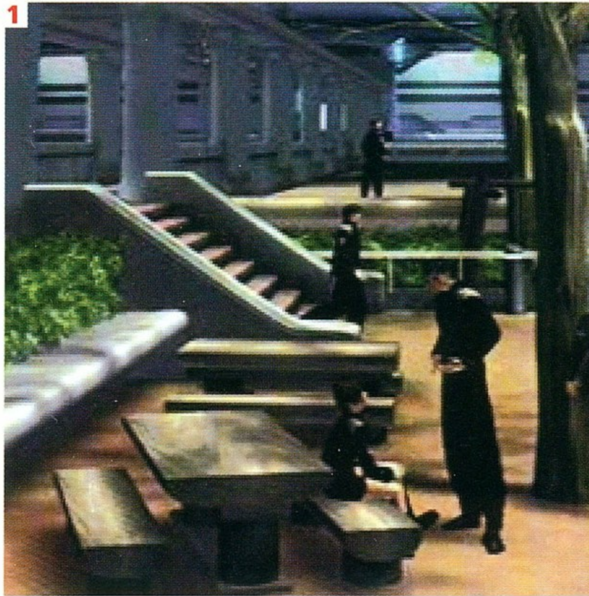
Ja, és próbálj minél többet aludni – októbertől búcsút inthetsz az átaludt éjszakáknak. Igen, hamarosan megjelenik a *Final Fantasy VIII*. Ha azt mondanánk, hogy izgatottan vártuk a Square régóta futó szerepjáték-sorozatának legújabb epizódját, az olyan, mintha azt mondanánk, hogy a II. világháború csak egy kis csetepaté volt. Már a *Final Fantasy VII* kiadása előtt megindultak a találgatások a következő játékkal kapcsolatban. Két év sugdolózás, találgatás és arcátlan hazugságok után most már hamarosan valóban elkészül a termék.

A japán játékosok valószínűleg már néhány hónappal ezelőtt lefoglalták a helyeket a kedvenc játékboltjuk előtt, mivel a játék kiadásakor az előző verzióhoz mérten is hosszú sorok fognak kígyózni. Többórányi játék után is csupán felületesen ismerhető meg ez az óriás, így tehát őrültség lenne az itt rendelkezésre álló helyen kísérletet tenni a teljes bemutatásra. Ezért részletes ismertetőt csak a következő számban olvashatsz. Annyit mondhatunk, hogy az eddigiek alapján az *FFVIII* szinte minden előzetes elvárásnak megfelel, sőt még annál is többet nyújt.

Mint minden *Final Fantasy* játék, az *FFVIII* is egy különös új univerzumban játszódik, melyet új típusú hősök és gazemberek népesítenek be, ugyanakkor sok ismerős arc és fogalom is jellemzi. A vaskos és összetett



■KIADÓ:	**SCEE**	■SZÁRMAZÁSI HELY:	**Japán**
■FEJLESZTŐ:	**Square**	■TÍPUS:	**Szerepjáték (RPG)**
■MEGJELENÉS:	**Október**	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1**

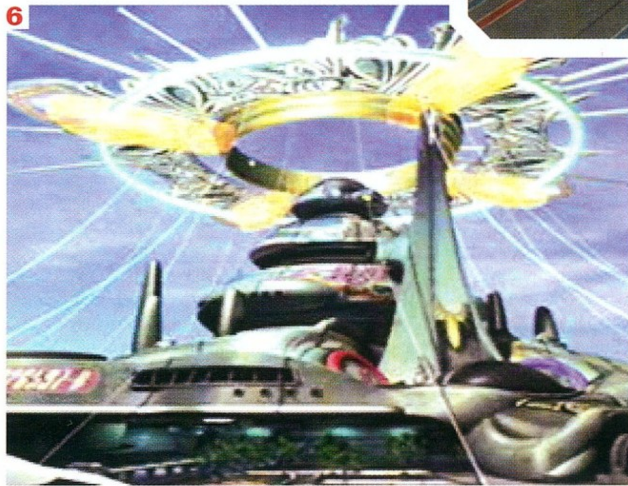
1

2

3



4

7

6

5

(1–7) Lévén a buja grafikus felület, a komplikált történet és az alapos karakter-kidolgozás nagyszerű keveréke, az *FFVIII* sikere szinte garantált. Nem csoda, hogy már elkezdtek dolgozni a folytatáson...

történetben nekünk egy ifjú harcos, Squall szerepe jut, aki nagyon szeretne SeeD zsoldossá válni a Kert (The Garden) nevű óriási komplexumban. A kezdő képsorok ügyesen mutatják be a történet alapjait, a SeeD kiképzés közben pedig megismerkedhetünk a játékrendszerrel és az irányítással. Ha már átrágtuk magunkat ezeken a szakaszokon, és kiismertük a játék finomságait – ez a folyamat legalább olyan élvezetes és érdekes, mint máshol a teljes játék –, akkor kerülünk bele igazán a történetbe.

A *Final Fantasy VIII* alapszerkezete sokban megegyezik óriási sikerű elődjével – a sorozat korábbi játékaihoz hasonlóan nem annyira a forradalmi újítások, hanem inkább a fejlődés jellemzi. Hősünket gyönyörűen megrajzolt és kreatív környezetek elképesztő során vezetjük át, és a történet előrehaladtával sok száz más szereplővel találkozunk. A menürendszer is a korábbi verzióhoz hasonló, akárcsak a térhatású csatajelenetek, melyek ugyanúgy egyesítik a körökre osztott és a valós idejű játék elemeit. Ezáltal az egész játék kellemesen és könnyedén elsajátítható, ha korábban már volt szerencsénk az *FFVII*-hez.

A hasonlóság azonban nem jelenti egyúttal azt, hogy semmi új sincs a játékban, épp ellenkezőleg. Az új világ gazdag és részletes kidolgozásán és az összetett alaptörténeten túlmenően a játék minden eleme kifinomultabb és bővebb lett, valamint számos új fogalom is bevezetésre került. A legfeltűnőbb módosítások a grafika terén tapasztalhatók. A karakterek és mozgásuk modernebb, valószerű stílusú – jobban emlékeztet a *Resident Evil*-re vagy a *Metal Gear Solid*-ra, mint az *FFVII* kissé rajzfilmes stílusára. De ezek mind csupán felületes módosítások. Az új varázslási rendszer – bevezetésre került a védelmező erők fogalma, melyek az egyes karakterekhez kapcsolhatók, és azokkal együtt növekednek, illetve fejlődnek – megvitatása önmagában több helyet igényelne, mint egy átlagos játék teljes ismertetője.

Röviden: a *Final Fantasy VIII* nemcsak átütő siker lesz, hanem valószínűleg minden idők egyik legjobb játéka is. Külsejét kiváló játszhatóság és mérhetetlen mennyiségű újítás jellemzi. Tehát kezdd csak el lemondani a programjaidat...

Andy Butcher


1


2

3


(1–3) Az FF grafikáján nagyjavítást hajtottak végre, és a realisztikus ábrázolást részesítették előnyben a rajzfilmszerű túlzásokkal szemben.



⊕ PONTOK

- Minden egyes elemében ugyanolyan lenyűgöző, abbahagyhatatlan és játszható, mint neves elődje.
- Játékterét, színskáláját és színmélységét tekintve még jobb.
- Az új karakterek és csatajelenetek grafikája kiválóan renderelt.

⊖ PONTOK

- Ha nem tudod, hogy mi volt olyan jó az *FFVII* játékban, ennél a résznél sem fog megváltozni a véleményed.
- Igazándiból ennyi. Kerestünk valamit, és megtaláltuk.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Talán nem annyira hatásos, mint a *Final Fantasy VII*, mivel elődjének alaptervére és szerkezetére épül, de aligha kétséges, hogy a *Final Fantasy VIII* szinte biztosan a mindenki által áhított (és várt) mestermű.

QUAKE II™

Egy játék, amelyet nem kell bemutatni. Több elpocsékolt munkaidőért felelős, mint bármely más játék. Hölgyeim és uraim – íme a Quake II!

Azoknak, akik még nem ismerik a kirobbanó sikerű *Quake* sorozatot (tehát mindkettőtöknek): a *Quake II* már közel egymillió példányban kelt el világszerte, ezáltal minden idők legsikeresebb CD-ROM játékai közé tartozik.

Az űrflotta egyik katonájának szerepében, egy elitalakulat tagjaként a Stroggok, az emberiség legnagyobb ellenségei ellen kell harcolnunk. A Strogg a kiborgok egyik fajtája, melynek tagjai mind külsőre, mind pedig képességeiket tekintve jelentősen különböznek. A gyenge humanoid harcosoktól kezdve a világháború kirobbantásához is elegendő fegyverrel rendelkező óriási pókszerű lényekig mindenfélével találkozhatunk. Ezzel szemben a játék kezdetén a mi fegyverzetünk mindössze egy kis lézerpisztolyból és némi municióból áll. Szerencsére a Stroggoknak az a szokása, hogy különféle fegyvereket hagynak szanaszét az egyes szinteken, így a játék előrehaladtával egyre nagyobb arzenállal rendelkezhetünk. A PC-változatban szereplő valamennyi fegyver szerepel a játék PlayStation verziójában is, egy kivételével. Ez a BFG 9000, a leglassúbb és egyben a legpusztítóbb fegyver. A puskák, golyószórók, gránátok és a rakétakilövők mellett még sok-sok más játékszer akad a kezünkbe, noha ez semmit sem ér, hiszen a legtöbb ellenségünk is hozzájuthat ugyanehhez a fegyverzethez.

A első személy nézőpontú *Quake II* PlayStation-változata nagyon hasonlít PC-s elődjére. Összesen 20 szinten harcolhatunk. Egyetlen kivétellel minden szint a PC-változatban szereplő szinteken alapszik, noha kissé lecsíptek belőlük a jobb játszhatóság érdekében, illetve a szintek közötti töltés rövidítése miatt (erre a szintek részletes kidolgozottsága miatt van szükség).

A grafikát tekintve a *Quake II* a leghatásosabb játékok közé tartozik, mely valaha is megtisztelte a PlayStationt. Egy játékos módban láthatjuk, hogy egyáltalán nincs homályosodás, így szinte szó szerint átlődözhetjük magunkat a szint egyik végétől a másikig – ha erre lenne szükségünk. A játék folyamatosan 30 kocka/másodperces sebességgel fut akkor

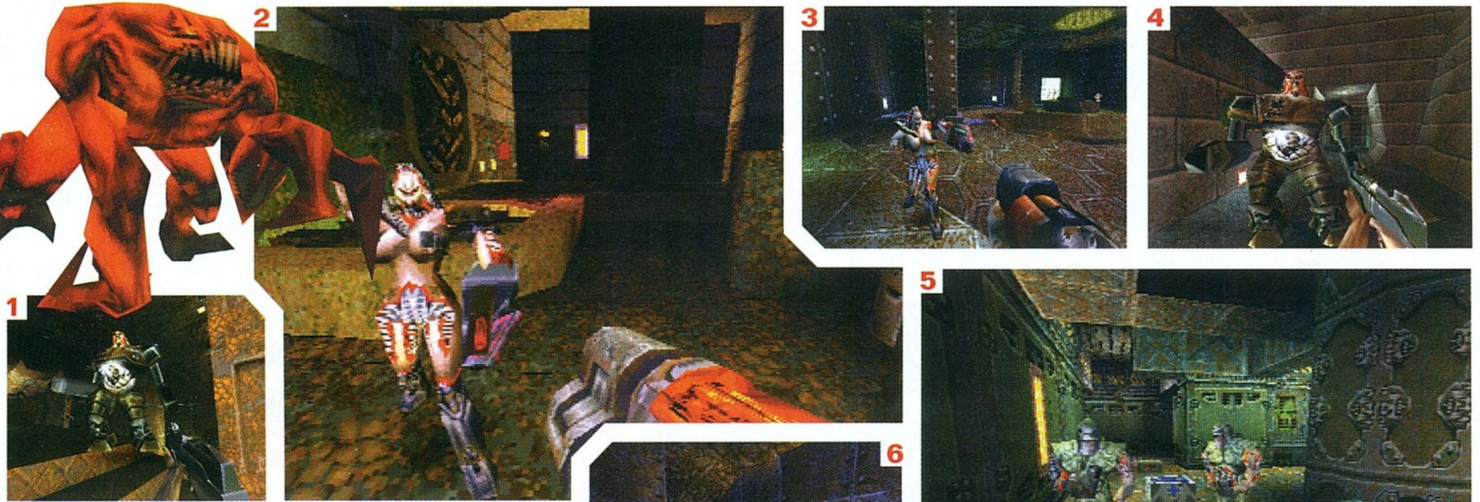






[1–2] A Strogg undorító faj. Tégy nekik szívességet, és húzd meg a ravaszt. [3] Csontot dobsz neki, vagy fejbelövöd?

KIADÓ:	**Activision**	SZÁRMAZÁSI HELY:	**USA**
FEJLESZTŐ:	**Hammerhead**	TÍPUS:	**Első személyű lövöldözős**
MEGJELENÉS:	**Október**	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1–4**



[1–5] Ismétlődő játékmenet? Szó sincs róla. A sok különböző ellenfél és gyilkolási módszer miatt annyit kell húzogatni a ravaszt, hogy nem érsz rá unatkozni. [6] A hiperlézer a jelenkor kifinomult harcosának fegyvere.

is, ha egyszerre több ellenfél van a képernyőn. Ennél is lenyűgözőbb az új programváz, amelyet a Hammerhead kifejezetten a *Quake II* játékhoz fejlesztett ki. A felületek pontosan részletezettek, ami azt jelenti, hogy egyik sem hajlik vagy homályosodik el, amikor a képernyő előterébe kerül.

A *Quake II* igazi közönségvonzó eleme viszont ugyanaz, mint a PC-s változaté – a több játékos mód. Természetesen a PlayStation nem támogatja a 32 játékossal játszott Deathmatch-et, de a fejlesztők meglepő módon ki tudták alakítani a négy játékossal játszható osztott képernyős módot, melynek minden egyes részlete ugyanolyan jól fest, mint az egyszemélyes játékban. Akár három játékostárssal folytathatunk gyors és ádáz küzdelmet a különlegesen kialakított Deathmatch-szintek egyikén rohangálva, és egymást szitává lőve. A játékot Hagyományos Deathmatch és Csoportos Deathmatch módban is játszhatjuk, sőt a teljesen új Versus (egymás elleni) mód is rendelkezésre áll, melyben az egyes játékosok adott számú élettel rendelkeznek - a végére életben maradó játékos lesz a győztes.

Sajnos nincs lehetőség a gépek összekötésére, ami a *PSM* véleménye szerint sokkal kelendőbbé tenné a játékot. Úgy tűnik, hogy a fejlesztők szerint nem rendelkezik elegendő játékos a szükséges kábellel, így a cégek számára nem éri meg pénzt és időt áldozni a játékok ilyen irányú fejlesztésére. Igazi szégyen, hogy a PlayStation-játékosok csak osztott képernyőn élvezhetik a *Quake II* több játékos módját. Viszont őszintén szólva, kettőnél több játékos ellen játszva szerencsésnek mondhatjuk magunkat, ha jut időnk rá, hogy egy pillantást vessünk a pontszámra, nem is beszélve az ellenfél pozíciójáról.

A *Quake II* PlayStation-változata a programozást tekintve figyelemre méltó. Nem csupán felülmúlja a Nintendo 64-re készült *Goldeneye* programot, hanem a legnépszerűbb és legbefolyásosabb játékok egyikének tökéletes klónja is egyben. Igazi öröm.



Justin Calvert

A PUSKÁKON, GOLYÓSZÓRÓKON ÉS RAKÉTAKILÖVŐKÖN KÍVÜL MÉG SOK JÁTÉKSZERT KIPRÓBÁLHATUNK.



⊕ PONTOK

- Olyan jól néz ki, amennyire ez a PlayStation gépen lehetséges.
- A négy játékos mód szinte hihetetlen.
- Ez a *Quake II* PlayStation formában. Mit is akarhatnánk még?

⊖ PONTOK

- Nos…nincs lehetőség a gépek összekötésére.
- És hát, a PC-s változattal ellentétben itt nem cserélhetjük ki a játékosokat a kedvenc modelljeinkre.

MIELŐTT MEGVENNÉD

A több játékos mód a *Quake II* legnagyobb vonzereje, de az egyszemélyes játék sokkal jobb, mint a PlayStation korábbi hasonló stílusú lövöldözős játékai. Készülj fel: a *PSM* jövő havi számában ízekre szedjük a *Quake II*-t! Addig is a shotgun legyen veletek!



KIADÓ:	Infogrames	SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
FEJLESZTŐ:	Rage software	MŰFAJ:	Futballszimulátor
MEGJELENÉS:	Október	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–4

UEFA STRIKER

Újabb adalék a focijátékok szinte végeláthatatlan sorához.
Vajon tud-e olyat mutatni az *UEFA Striker,* amit még nem láttunk?







[1–3] Nem minden kameraállás olyan praktikus, mint amilyen esztétikus.

Nincs sem radikálisan új grafika, sem káprázatosan eredeti megoldások az irányíthatóságban, de a *UEFA Striker* valami olyasmivel rendelkezik, amivel számos konkurense – a *Dwight York* kivételével – nem: az igényesség és az egyszerű játszhatóság tökéletességet súroló kombinációjával. Hogy az elején kezdjük, a játékot számos kameraállásból – oldalvonalról, felülről és a sokak által hanyagolt alapvonalról – játszhatjuk. Ennek következtében az *UEFA Striker*-ben domináló egyszemélyes játékmód – a sokféle bonus-nak köszönhetően – olyan, mintha egyszerre három játékot is kapnánk. Felülnézetből a pályától meglehetősen nagy távolságból szemlélhetjük a játékot, de más nézetekből 3 métertől a taktikailag jobban átlátható 15 méterig változtathatjuk a kameraállást.

A *UEFA Striker*-ben több, mint 130 csapatot találhatunk, melyek soraiban a legjobb európai klubok és az összes nemzeti válogatott is szerepel (bár az utóbbiak közül némelyekkel csak bizonyos versenyek megnyerése után játszhatunk).
Más bonuszokra is szert tehetünk, ha sikeresen teljesítjük az újdonságnak számító Training Mode (Edzés játékmód) vagy a Spot the Ball (Labdavezetés) játékokat.

Miután átvergődtünk az időjárást, a meccs idejét és hasonlókat firtató menükön, lehetőségünk nyílik, hogy a mérkőzés előtt csapatunknak taktikai utasításokat osztogassunk. Az alapfelálláson kívül meghatározhatjuk csapatunk stratégiáját is. Annak ellenére, hogy általában közvetlenül mi irányítjuk a labdához legközelebbi játékost, ezen utasításunk meglepően nagy mértékben megváltoztatja a csapat játékstílusát.

A kapusok természetesen teljesen más tulajdonságokkal rendelkeznek, és akár egy bajnoki cím sorsa is múlhat rajtuk. Az állandó 10 gólos győzelem meglehetősen távol esik a valóságtól, míg a nulla-nulla döntetlen nem túl népszerű.
A jelenlegi *UEFA*-ban a kapu védelmét viszonylag alacsony színvonalon oldották meg, a kapus látszólag képtelen kivédeni a lövéseket.
Ennek ellenére biztosra vesszük, hogy a játék megjelenésére formába jönnek.
Természetesen a szokásos extrákat is megtalálhatjuk a játékban, a kommentárokat például Ron Atkinson, Jonathan Pearce és Ruud Gullit sztárriporterek tolmácsolásában hallhatjuk. Az utóbbi néhány taktikai finomság kidolgozásában is segédkezett. Mindent egybevetve az *UEFA Stiker*-nek minden esélye megvan, hogy napjaink egyik legjobb, sokoldalú futballcsomagja legyen, amely diadalt arat a PlayStation gyepén.

Justin Calvert



⊕ PONTOK

- Három futballjáték egy áráért legalábbis fogjuk rá.
- Az egyszerű játszhatóság kellő igényességgel párosítva állandóan visszacsábítja az embert.
- A játékosonkénti 250 poligon, mely 25 kép/másodperc sebességgel fut, biztosítja, hogy a játék kinézete ne maradjon el játszhatósága mellett.

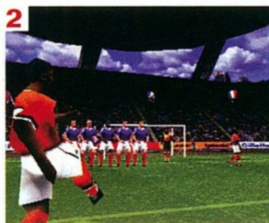
⊖ PONTOK

- Még nem rendelkezik hivatalos engedélylyel, a csapatneveket néha helységnevekre egyszerűsítik. A Liverpool még rendben van, de ki a fene az a Manchester?
- Sajnos nem jut be mindegyik első osztályú csapat a végső verzióba.
- A fejlesztésnek ebben a szakaszában a kapuson még határozottan van mit csiszolni.

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Úgy tűnik, hogy a világengedély birtokában kevés dolog akadályozhatja meg az *UEFA Strikert* abban, hogy a PlayStation legstabilabb szereplőinek egyike legyen. Néhány angol csapat hiánya csalódást kelt, habár a Yeovil Townt az AC Milan ellen pályára küldeni amúgy sem tűnik túl jó ötletnek...







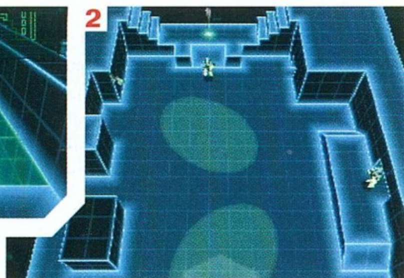
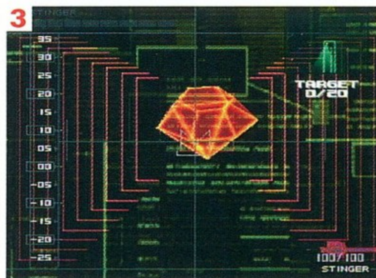
[1–2] A változékony idő izgalmassá teszi a holland visszavágást.
[3] Az igen fontos edzőpálya.

KIADÓ:	Konami	SZÁRMAZÁSI HELY:	Japán
FEJLESZTŐ:	In-house	MŰFAJ:	Lopakodós akció
MEGJELENÉS:	október	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Két óra alatt Végigjátszottad a *Metal Gear*-t? Lopakodási képességed már utolérhetetlen? Most bizonyíthatsz, Snake...

1

2

3


4


[1-2] Nem elég, ha a joypaddel mesterien bánsz – kifinomult taktikai érzék is szükséges
[3-4] A *MGS* összes fegyvere megtalálható a különböző küldetésekben.

Ha a PlayStation játékok történelmének nagy pillanatairól beszélnénk, a *Metal Gear Solid* bizonyosan előkelő helyen kerülne említésre. Egyetlen probléma volt vele: annak ellenére, hogy két lemezen fért csak el, kicsit rövidre sikeredett.

Most viszont bárki, aki még több ilyen szórakozásra vágyik, bepótolhatja ezt a hiányt a *Metal Gear Solid: Special Missions*-szel. Mint ahogy a címből is kiderül (különleges küldetések), ez távolról sem olyan, mint az *MGS 2*. Ehelyett körülbelül 300 gyakorlóküldetést tartalmaz, amelyek az eredeti játék VR Training (gyakorló) módján alapulnak.

Négy fő tevékenységi terület található a játékban, bár először csak a Sneaking (lopakodás) és a Weapons (fegyverhasználat) elérhető. Ezek gyakorlatok tucatjait tartalmazzák, melyeket 15mp-től 1p-ig terjedő idők alatt lehet befejezni. Miután mindegyiket végigvitted, még egyszer neki kell ugranod, egyre nehezebb Time Attack (időre való befejezés) feltételekkel.

Míg a *Metal Gear*-ben a játékmenet mellett a történetre is hangsúly került, a *Special Missions*-ben ilyen nincs. Egész egyszerű: minél több akciót teljesítesz, annál több bonusz-pálya válik elérhetővé az Advanced (haladó) és a Special (különleges) módokban.

Az Advanced gyakorlatok hasonlítanak a Sneaking és a Weapons gyakorlataira, csak sokkal trükkösebbek; tulajdonképpen a Special szekcióban rejlik a *Missions* igazi különlegessége. A tesztek között szerepel például egy 12 Vs Battle Mode (egy 12 ellen mód), ahol jó néhány fegyver közül választhatsz, de csak véges mennyiségű lőszered van, amivel egy tucat őrt kell ártalmatlanná tenni. A többi küldetésben többek között Ninja-t is játszhatsz, bár a legkülönösebbek mind közül a Mistery (rejtély) játékok, ahol egy-egy gyilkossági rejtvényt kell megoldanod.

Abból, amit a *PSM* látott a játékból, nagyon élvezetes, és hihetetlenül nagy kihívást jelent; tökéletes megoldás az *Metal Gear Solid* élményeire éhező nemzedéknek.

Oliver Hurley



+ PONTOK
- a *Metal Gear Solid*-ról van szó...
- szó szerint többszáz küldetés
- több időbe telik végigvinni, mint a *Metal Gear*-t

– PONTOK
- néhányan talán túl körülményesnek találják majd
- nincs történet
- nem lehet annyira belemélyedni, mint a *Metal Gear*-be

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Missions* Japánban már a *Metal Gear Solid: Integral* három CD-s változat részeként megjelent; az egy lemezes európai verzió jelenleg pénztárca-kímélő áron fut. Hiányzik belőle ugyan a *Metal Gear Solid* eredetisége, és az interaktivitás, de már csak a küldetések száma és változatossága is biztosítja, hogy mindenkinek tetszeni fog, aki az eredetit szerette.





Rémálom az Elm utcában – na, talán nem annyira, de azért légy óvatos, amikor a *40 Winks*-el játszol. Azért itt is lehetnek szörnyek...

Bár mostanában a PlayStation-nel kapcsolatban felvetődött az a buta ötlet, hogy lassanként hosszú és előkelő életének a végére ér, ennek ellenére az Eurocom tovább tágította a gép határait a *40 Winks* forgalomba hozásával. Azok a bizonyos címbéli álommanók kicsi teremtmények, akik gondoskodnak róla, hogy mindig édeseket álmodjunk, ám ellenfelünk, a gonosz NiteKap mégis megpróbálja tönkretenni az álmainkat, elrabolja a kismanókat, és lidérces teremtményekké változtatja őket. Küldetésünk megmenteni mind a negyven kis manót.

Kiválaszthatod, hogy Ruffal, vagy az ikertestvérével Tumble-lel játssz; és bár a különbség nem túl nagy az ikrek között, mégis vannak olyan részei a játéknak, ahol csak az egyikkel, vagy csak a másikkal boldogulsz. Mozgásaik meglehetősen sablonosak, egészen addig, amíg valamilyen más formába nem álmodod őket. A pályán megjelenő dobozokba ugorva bújhatsz új külsőbe: lehetsz nindzsa, robot, vagy akár tündér is. A különböző jelmezek különböző mozdulatokat tudnak, és mivel némelyiket feltétlenül használnod kell a továbbjutáshoz, szükséged lesz időbonuszokra is, hogy még néhány percig a jelmezben folytathasd. Mindkét szereplőnek négy lehetséges alakja van a szokásoson kívül, és bár kissé hasonlóak, van hajszálnyi különbség fegyvereik, és speciális mozdulataik között.

A játék terepei tipikus mesebeli álmok kalózokkal, kastéllyal, világűrrel, történelem előtti és víz alatti szintekkel, és ráadásul megjelenik még egy lidérces világ is. Mindez hihetetlenül sokféle ellenséget jelent. Kis időre kardozhatsz egy igazi kalózzal, vagy lövöldözhetsz egy teddy-macik vezette repülő csészealjból. Jól össze fogsz zavarodni, az a lényeg.

A választott karakter irányítása gyorsan ösztönössé válik. A rossz kameraállást könnyen meg lehet szüntetni a kamera mozgatásával, melyet a második analóg joystickkel bármikor irányíthatunk. Ennek köszönhetően egész idő alatt magabiztosan tájékozódhatsz, hisz mindent látsz a környezetedben.

Azok a PS tulajdonosok, akik már régóta kérkednek gépük verekedős-, és versenyjátékaival, Ruffnak és Tumble-nek hála, most már minden félelem nélkül bekapcsolódhatnak a 3D-s kalandjátékokkal kapcsolatos beszélgetésekbe is.

Justin Calvert 

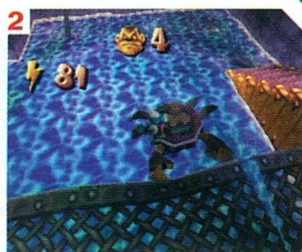

1


2


3

[1] Gyertyával a kézben WC-re menni – rémisztő, mi? [2–3] Hát a zombik tényleg elkapták Ruff-ot.


1


2


3

[1] Ruff megpróbálta legyőzni a kalózt a gyertyájával. [2–3] A fő-ellenfél úgy látszik jócskán nehezebb lesz.



⊕ PONTOK

- A *Mario64*-hez leginkább hasonló dolog a PS-ön.
- Mindkét karaktert végig kell vinned a játékon, hogy mindent láthass.
- Varázslatos grafika.

⊖ PONTOK

- Sokan úgy gondolják ez egy gyerekjáték. Hiba!
- Némelyik szint kissé túl lineárisnak tűnik. Há!

MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár nem különösebben eredeti, a 40 Winks sejteni engedi, hogy jó 3D-platformer lesz, minden korosztálynak bőségesen szánt szereplő-kínálatának köszönhetően. A sok érdekes karakternek és változatos játékmenetnek köszönhetően vagy álmatlan éjszakák során végigjátszod, vagy megeszed a joypad-et az alvás-elvonás egy deprimált pillanatában.



This Is Football

Kedvenc sportunk sosem látott fényben ragyog a PlayStation világában. Foci ez, vagy valami csoda?





Amikor elkezdődik a fociszezon, felpezsdül az élet. A szurkolók megújult optimizmussal rohannak a jegypénztárakba megvenni új bérletüket, a Manchester United játékosai pedig hercig új nadrágokban villognak a kifutón. A szombati sörfogyasztás az égbe szökik, a számítógépes játékok szerelmesei pedig az év legnagyobb dilemmájával találják szembe magukat. Melyik focijátékot is vegyük meg? *Actua, FIFA, Iss Pro, Adidas...* A választék nem sokat változik, de időnként felbukkan valami új, amely azonban nem üti meg a nagyok szintjét. Idén viszont másképp alakult.

Egy viszonylag új fejlesztőcsapat az SCEE-nél az általuk „meghatározó futball-játék élményként" emlegetett program kifejlesztésével töltötte az elmúlt két évet. Merész mondat egy olyan csapattól, amely azelőtt sosem dolgozott focijátékon, de a programba belekóstolván a *PSM*-nek nincs oka vitatni az állítás igazát.

A grafika jellemzői: élethű stadionok, a valaha látott legjobb visszajátszások és olyan játékos-mozgások, amelyek még Ryan Giggs bokacseleit is megszégyenítik. A játék másodpercenként 25 frame-es sebességgel fut, amely az egyik oka annak, hogy a 300 poligonból álló játékosok teljesen élethűek. Nem is kis dolog ez, belegondolva, hogy 250 különböző mozgás jelenik meg a játékban, s ezeket akár nyolc játékos is végrehajthatja egy időben. Igen, akár nyolc. Meggyőző, nem?

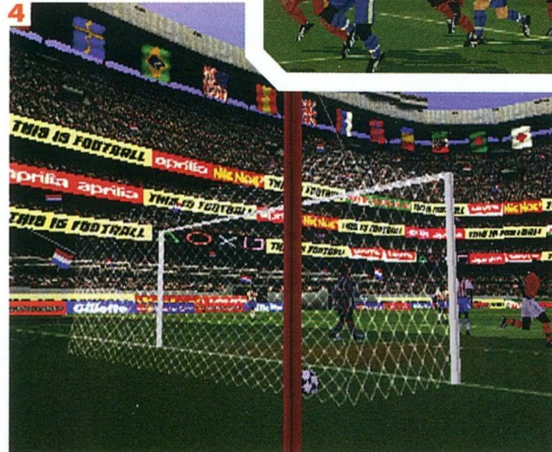
230 valódi csapat és 20 bajnokság található a játékban, de számos lehetőség van a játék saját ízlésünk szerinti testreszabására – a pontvadászat jellegétől kezdve egészen a játékosok bajuszáig mi szabhatjuk meg a dolgokat. Minden játékosunknak megvan a maga tulajdonság-készlete, amely 26 kategóriából áll össze. Még a kinézetük is olyan, mint az eredetijüknek. Amikor pedig saját játékost hozunk létre, bizonyos számú ügyesség-pontot











[1] *This Is Football* – Megjelenése ünnepnap lesz a PlayStation-tulajdonosok számára. [2] A kapu előtti izgalmas jelenetnek a kapus kiváló reflexszel vet véget. [3–4] A tálalás és a képi megjelenítés osztályon felüli.

■ KIADÓ:	**SCEE**	■ SZÁRMAZÁSI HELY:	**Nagy Britannia**
■ FEJLESZTŐ:	**In-house**	■ MŰFAJ:	**Futball szimulátor**
■ MEGJELENÉS:	**Október**	■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1–8**





[1–2] A *This Is Football*-t a többi játék közül az is kiemeli, hogy a focisták minden alkalommal valóban érintkeznek a labdával. [3–4] A PlayStation-játékosok számára egy álom valósul most meg.





oszthatunk szét tetszőlegesen a képességeik között, így olyan csapatot hozhatunk össze, amely a lehető legjobban illik az általunk kedvelt játékstílushoz. Emellett csapatainkat memóriakártyára menthetjük, hogy összemérhessük erőnket egy haverral, akárcsak a *Gran Turismo* autóinak esetében.

A *This Is Football* jó néhány olyan opcióval rendelkezik, amely hamar irigység tárgya lesz majd a műfaj berkeiben. De hogyan lehet játszani vele? Nos, a *This Is Football* az első olyan, a *PSM* által játszott focijáték, amely könnyedén ötvözi az élvezetes és értelmes játékot a magas realitás-szinttel. Egyéb foci-szimulátorokban egy nulla-nullás döntetlen talán értelmetlen időpocsékolásnak tűnhet, de a *TIF*-ben a gólnélküli döntetlen is ugyanolyan tanulságos, mint egy gólzáporos győzelem. Az irányítás is ott van a csúcson. Mindegyik gombnak megvan a maga feladata, legtöbbjük négy vagy öt funkcióval is rendelkezik, mégsem tűnik bonyolultnak a játék kezelése.

Az R1 gomb különösen jó eredménnyel használható speciális funkciógombként. Amikor ezt lenyomjuk, az összes többi gomb új szerepet kap. Az egyenes passzból cseles keresztlabda lesz, a szerelésből szándékos szabálytlanság, stb. Talán bonyolultnak hangzik, de nem az – néhány óra múlva már menni fog, mint a karikacsapás.

A *THIS IS FOOTBALL* JÓ NÉHÁNY OLYAN OPCIÓVAL RENDELKEZIK, AMELY HAMAR IRIGYSÉG TÁRGYA LESZ MAJD A MŰFAJ BERKEIBEN.

Ha azt vesszük, hogy a készítők focirajongásuk ellenére nem sok tapasztalattal rendelkeznek a sport videojátékos adaptációja terén, elmondhatjuk, hogy az SCEE olyan játékot hoz ki, amely legalább annyira eredeti, mint amennyire kiforrott. Mi itt a *PSM* főhadiszállásán már nagyon várjuk a teljes játékot és az új idényt.

Justin Calvert 



⊕ PONTOK

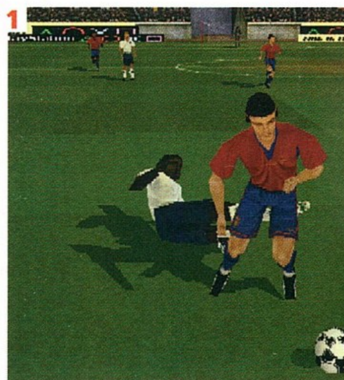
- A játszhatósága és a megjelenése is kitűnő – nézd csak meg a képeket.
- A nyolcszemélyes mód bizonyára a PlayStation partik egyik kedvence lesz.
- *This Is Football* – Ez a foci. Egyszerű és nagyszerű.

⊖ PONTOK

- A valós labdarúgómeccsek nézőszáma várhatóan csökkenni fog, ha kijön a játék.
- Nyolcszemélyes játék után a nappalira ráfér majd egy nagytakarítás.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Ne válassz focijátékot addig, amíg nem láttad a *This Is Football*-t. A program hihetetlenül játszható és kedvenc sportunk meglepően valószerű adaptációja. A fejlesztők futball-fanatizmusa megkérdőjelezhetetlen, lelkesedés és elhivatottság nélkül ugyanis nem tudtak volna ilyen jó játékot készíteni.





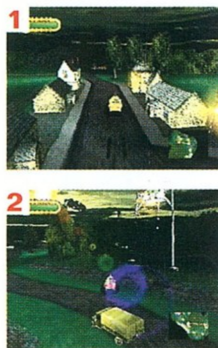


[1] Háromféleképpen szerelheted ellenfeled a játékban, s mind a három ilyen jól néz ki. [2] Spori! Feltartás volt! Lenyelte a sípját, vagy mi?! [3] Az SCEE a *This Is Football* marketingkampányát a szezon kezdetére időzíti.

KIADÓ:	GT Interactive	SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
FEJLESZTŐ:	Pixelogic	MŰFAJ:	Sci-fi lövöldözős
MEGJELENÉS:	Karácsony	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1



Az igazi marslakók már egy évszázada **elkészítették terveiket.** Itt az idő, hogy újra lesújts rájuk, miközben tovább szól az ismerős zene...



[1-2] A páncélozott kocsi és a páncélozott teherautó – ezek alkotják a bőséges járműválasztékot...

Halljuk a BBC Radiophonic Workshop effektjeit! Halljuk a vonósok nagyszabású karát! Az esély, hogy valaki egy sikeres PlayStation játékot hozzon ki, amit egy 1978-as album inspirált (ezt a *The Big Match* című film zenéjéért, és *David Essex Rock On*-jáért felelős ember írta), körülbelül millió az egyhez – a GT Interactive mégis kitart.

Tavaly a Rage, szintén a GTi gondozásában, arra pazarolta ezt a támad-a-mars licenszt, hogy ráhúzta egy unalmas és gyatra PC-s stratégiai programra. Legalább annyi jó volt benne, hogy nem lett belőle egy újabb, szomorú *C&C* klón. Bármilyen idejemúltnak is tűnik Mr. Wayne opusza, mindenki tudja, hogy megfelelő zenei aláfestést biztosít egy jó kis marslakó-irtáshoz.

A játékot történelmi környezete (H.G.Wells 1898-ban játszódó, hasonló című könyvének alapján) emeli ki a szokásos idegenekre lövöldözős játékok közül, mivel nincs még lézerágyú. A csata kellős közepébe dobnak egy darab gyengécske Gatling géppuskával, úgyhogy meg kell tanulnod pontosan célozni...



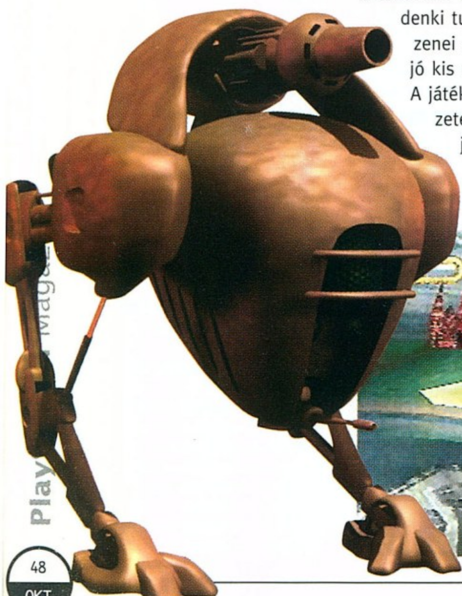


[1] Az idegen-irtó küldetések igen hatásosak [2] Ahol csak vezetni kell, már kissé unalmasabb

14 küldetést kell teljesítened, melyek egyre nehezebbé válnak, bár alapjellegük mindvégig megmarad. Menni a teherautóval és embereket gyűjteni, menni a teherautóval és tárgyakat gyűjteni, menni a teherautóval, és lőni. Az egyes feladatokat rádión kapod meg, bár néhány kóbor üzenet félrevezető lehet; egyébiránt az egész nagyon egyértelmű. A vezetés nem probléma, mivel bármilyen vadul kormányzol, nem sérül a járgány; a neheze a feladatok végrehajtása, miközben a marslakók támadásaival is számolni kell.

Nem igazán világos, hogy a *The War Of The Worlds* mivel ragadja majd meg az alkalmi játékosokat úgy, mint pl. a *Die Hard* sorozatból íródott játékok. A H.G.Wells regényben a marsiak milliókat irtanak ki, mielőtt áldozatul esnének az élet egyik legalacsonyabb rendű formájának – a baktériumoknak. Hacsak a Pixelogic nem képes csodát tenni az elkövetkezendő néhány hónapban, sokakban az a vélemény alakul majd ki, hogy izgalmasabb lenne a játékmenet, ha hagynánk, hogy a munkát az egysejtű srácok végezzék el...

Sam Richards





[1-2] Bár a játék 1898-ban játszódik, gond nélkül beleraktak elektronikus eszközöket, teherautókat, és egy egész csapatnyi kommandóst.



⊕ PONTOK

- Sok idegen-irtás, szép robbanásokkal
- A lövöldözős feladatok kihívást jelentenek
- Jeff Wayne zenéje!!!

⊖ PONTOK

- Gyengébb grafika, zavaros a radar
- Ismétlődő küldetések
- Kissé túl egyszerű
- Jeff Wayne zenéje ócska techno-beat-té alacsonyítva

MIELŐTT MEGVENNÉD

A szintek nagy részének végigjátszása után úgy tűnik, jelentős finomításokra van még szükség a kiadás előtt.. A látvány gyenge, és a játékmenetnek változatosabbnak kéne lennie. Figyelembe véve az ilyen stílusú játékok jelenlegi piacát, a Pixelogicnak még sokat kell javítania a *WOW*-n.

KIADÓ:	THQ	EREDET:	U.S.A.
FEJLESZTŐ:	Polygon Magic	MŰFAJ:	Verekedős/RPG
MEGJELENÉS:	November	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-8

SHAO LIN

Készülj fel egy sok szereplős verekedős dzsemborira. Aztán készülj fel némi keleti RPG kószálásra. Egy pillanat, mi is az a *Shao Lin?*







[1] Az életerő és az állóképesség növelése az RPG-ben. [2-3] Még a gyerekek és a veszélyeztetett állatfajok is tudnak verekedni.

Hamarosan hét társaddal együtt üthetitek, verhetitek, rúghatjátok egymást saját otthonotok biztonságos kényelmében. Igen, *Shao Lin* az ELSŐ nyolcjátékos üsd-vágd játék a PlayStation-ön. A magányos farkasok is megnyugodhatnak, a játék a megszokott egyjátékos változatot is kínálja, (egyidőben akár nyolc, computer által vezérelt ellenséggel szemben) és egy RPG módot.

A *Shao Lin* egyik legfontosabb előnye a választási lehetőségek bősége. Kilenc fős harcos-istállóból választhatsz, és váltogathatod a harci stílusodat is. A hat irányzat között megtalálod a Shaolin-t, az Eight Extremities Fist-et (nyolc extrás ököl), és a *PSM* kedvencét, a Drunken boxing-ot (részeges boksz). A valósághű mozgással szökellő harcosok nagyon jól néznek ki, amikor pedig kifinomult mozdulattal arcbamossuk a pandát, az tényleg vicces jelenet.

Igaz, közben az irányító rendszer miatt kissé úgy érzed, mintha kihagytak volna az akcióból, mintha nem lennél igazán ott. A tanulási szint íve is nagyon hirtelen szökik fel az Eiffel Torony magasságába a második és a harmadik harc táján.

Az RPG játékmód jelenleg egy vacakul renderelt 3D világot nyújt a kalandozáshoz. A megszokott RPG elemek mind benne vannak a játékban, pl.: ha megnyersz néhány harcot, értékes tapasztalati pontokat kapsz érte. Amíg a harcbéli mozgások nagyszerű simasággal görögnek, a karakter animáció ebben a változatban eléggé döcögős és merev, idétlen tartást kölcsönöz a harcosoknak. A hab a tortán a kamera rossz állása, ami a lehető legszűkebb látványt nyújtja neked a 3D világból, sőt amikor a szereplőd elkóborol a fák, vagy bizonyos épületek mögé, teljesen eltűnik a szemed elől.

A Polygon Magic-nek valóban szüksége lesz némi javításra, hogy a *Shao Lin*-t versenyzővé tegye olyan híres RPG és verekedős játékok között, mint a *Tekken3*, vagy a *Final Fantasy VII* - melyek most váltak platina lemezzé. Majd meglátjuk.

Stephen Lawson







[1] Részeges box! Ez aztán nem úrikisasszonyoknak való. [2] Rúgd azt a pandát. [3] Ne kíméld.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Választható küzdelem-stílus
- Nyolcjátékos változat
- RPG változat

− PONTOK

- Háááát, az RPG játékmód
- Kissé hiányos
- Rossz látószög

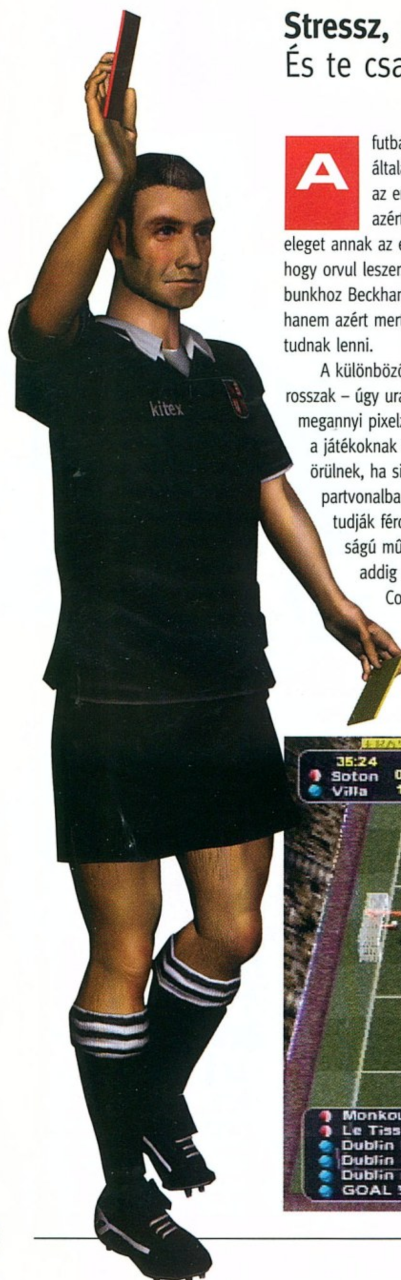
MIELŐTT MEGVENNÉD

Ígértünk még néhány nagyszerű játékot a PS2 konzol-trónra lépése előtt. A *Shao Lin* valószínűleg nem fog közéjük tartozni. Az RPG játékmód úgy tűnik, mintha már eleve a végét járná, a verekedős pedig egymagában nem elég – még a *Shao Lin* féle híres nyolcjátékos móddal sem.

KIADÓ:	Codemasters	EREDET:	Nagy-Britannia
FEJLESZTŐ:	In-house	MŰFAJ:	Futballmenedzser-szimulátor
MEGJELENÉS:	Szeptember	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

LMA Manager

Stressz, kiszolgáltatottság, és a bulvárlapok is állandóan rólad cikkeznek...
És te csak futballszurkoló vagy. Milyen lehet akkor egy menedzser élete?



A futballmenedzser-szimulációk általában nem hozzák lázba az embereket. Persze nem azért, mert nem tesznek eleget annak az elszánt törekvésünknek, hogy orvul leszerződtessük kedvenc klubunkhoz Beckhamot vagy Bergkampot, hanem azért mert tényleg nagyon rondák tudnak lenni.

A különböző menük – a szükséges rosszak – úgy uralják a műfajt, mint megannyi pixelzabáló parazita. Ezeknek a játékoknak a tervezői már annak is örülnek, ha sikerül életet lehelniük a partvonalba, s a látvánnyal össze tudják fércelni nehézkes játszhatóságú művüket. Legalábbis egész addig ez volt a helyzet, míg a Codemasters elő nem állt az *LMA Manger*-rel. Már megjelenésében is különbözik az elődeitől. Többszintű menük helyett, az *LMA* ikonokkal és néhány gombnyomással lehetővé teszi a 70 képernyő közötti könnyed váltást. Az egyszerű kezelési mód azonban komplex lehetőségek tárházát rejti. Ha kivetjük a hálónkat, általában 8000 játékos között választhatunk, kezdve az NB3 olcsón megszerezhető, lecsúszott futballistáitól a vagyont érő sztárokig. Hogy könnyebb legyen a dolgunk, az *LMA* keresőrendszerével olyan szűrőket állíthatunk fel, mint életkor, csapat, mezőny, hogy csak a követelményeinknek megfelelők listáját kapjuk meg.

A legtöbb menedzserjáték valamilyen táblázatos formában jeleníti meg, hogy mi folyik a meccsen. Ezzel ellentétben az *LMA* a valós idejű meccset mutatja miniatűr játékosokkal, a labda útvonalával, – hogy követhessük a passzokat –, és az akciót ismertető szöveges kommentárral. Ezen pontosan láthatjuk, hogy csapatunk mennyire jól szerepel. A Codemasters gondosan ügyelt arra, hogy mind a gyors győzelmet, mind a sok csatát kedvelő rajongókat kielégítse. A játékban éppen úgy találhatunk nyolc hetes erőpróbákat, mint négyszezonos óriásjátszmákat.

Egyedülálló módon kétjátékos opció is rendelkezésünkre áll, ha magányosnak éreznénk magunkat. Akárhová is nézünk, az *LMA* mindenhol valami újdonságot nyújt: edzésterv, ifjúsági csapat és kifinomult taktikai utasítások. Ha pedig nem bírjuk tovább a felelősség terhét a vállunkon hordozni, pénzügyi tanácsadók, edzők, fiziológusok és asszisztensek alkalmazásával könnyíthetjük meg saját dolgunkat. Egyszerűen szólva, az *LMA* klasszis a maga nemében.

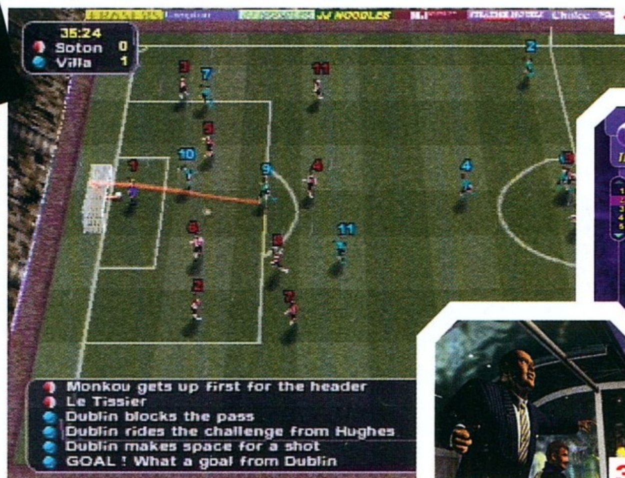
Pete Wilton

1 

2 

[1-2] Az elmaradhatatlan statisztikákat ellensúlyozza a valós idejű visszajátszás.







[1] Tudjuk meg azoknak a góloknak az okát. Kövessük a labda útvonalát! [2] Mi sem könnyebb álomcsapatunk összeállításánál. [3] „Szereld le őket!"



⊕ PONTOK

- Az 1999-2000. évi szezon minden új adata.
- Könnyen hozzáférhető, villámgyors menük
- Valósi idejű meccsirányítás.
- Lenyűgöző csúcspontok.
- Pénzügyi beállítások lehetősége és virtuális segítőtársak.

⊖ PONTOK

- Nem fogod élvezni az *LMA*-t, ha a „labda" és a „rúgás" szó semmit sem jelent számodra.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Mintha varázslat történt volna, az *LMA* új életet lehelt egy elfásult öreg műfajba. Az *LMA* akkor is sokmindent nyújt, ha csak futó érdeklődést mutatunk eme gyönyörű játék iránt. Saját magunk dönthetjük el, hogy a vezetéssel mennyire akarunk részletekbe menően foglalkozni, vagy rendelkezésünkre állnak a virtuális alkalmazottak, hogy minden apró-cseprő unalmas ügyet elintézzenek. PS-ünk már alig várja, hogy belegyömöszöljük a kész verziót.



Nem az *F1 '98* továbbfejlesztett változata. Vadonatúj modell. Az *F1 '99* nagyobb és jobb, mint elődje és hál'istennek, végre más csinálta.



Vajon milyen sorsra jutott az *F1 '98*, ha véletlenül mégis megvetted? Csak találgatni tudok: ha nem vitted vissza azonnal az üzletbe, hogy a pénzed visszakapd, talán tűzbe dobtad, esetleg összetörted vagy egy téglához erősítve bedobtad a folyóba. Ha csak azt mondanám, hogy a játék csalódást okozott, olyan lenne, mintha a bubópestisről azt állítanám, hogy egy-két nap alatt gyógyuló, múló köhögés. A Visual Sciences divatos, de élettelen művéből minden hiányzott, ami egy játékot élvezhetővé tesz. Az *F1 '98* néhány rövidke pillanatig úgy tűnt, élvonalbeli F1 szimulátor lesz, azonban némi használat után láthattad, hogy nem ér többet egy lyukas kétfilléresnél. (Bővebben a legutóbbi számban olvashatsz róla).

Ennyit a múltról. Mindenesetre az *F1 '98* arra megtanított bennünket, hogy érdemes megtartani a számlákat. Ez alatt a Sony műhelyben elkészült az *F1 '99*. Két tény biztosít afelől, hogy visszatérünk a 320 km/h sebességű aszfaltszaggató versenyhez: egyrészt az, hogy ez a játék az 1999-es Forma 1-es évad szimulációja valóságos versenyzőkkel és a Murray Walker által élethűen ábrázolt körpályákkal (beleértve az új malájziai helyszínt is), másrészt, hogy az *F1 '99*-et valaki más tervezte.

Különösen nyugodtak lehetünk, ha ez a „valaki" nem más, mint a Studio 33, amely közel áll a Bizarre Creations csapathoz (*F1 '97* fejlesztői) és a kitűnő *Newman-Haas Racing*-ról híres.

Ennélfogva, ahelyett, hogy visszaléptek volna (ilyenek is akadnak – tudjátok, kikre gondolok) a Studio 33 egy újabb lépést tett előre a játéktechnológia terén. Ahol az *F1 '98* nehézkes és döcögő, az *F1 '99* ragyogóan gyors és ügyes. Úgyszintén, ahol az *F1 '98* járgányai olyanok, mint egy döcögő babakocsi, az *F1 '99* versenyautói precízen és pompásan strukturált modellek, amelyek még a fényt is visszatükrözik, amikor a tizenhat körpálya valamelyikén száguldanak. Míg az *F1 '98* tele van hibával, addig az *F1 '99*-ben elvétve találsz ilyet, sőt, ha részt akarsz venni egy élő tv-közvetítésben, az új játékban erre is lehetőséged van.

A Studio 33 a toldozás-foldozás helyett úgy döntött, hogy az egész szemetet egyszerűen kihajítja az ablakon, és elölről kezd mindent. Az eredmény egy tisztább, zökkenő- és akadálymentes, 3D-s kábító élmény lett. A grafika kitűnő és a







[1] Az F1 hivatalos licensze a szokott módon megengedi a Williams... [2] a Benetton... [3] és a Jordan autók nevének, emblémájának és versenyzőinek használatát.

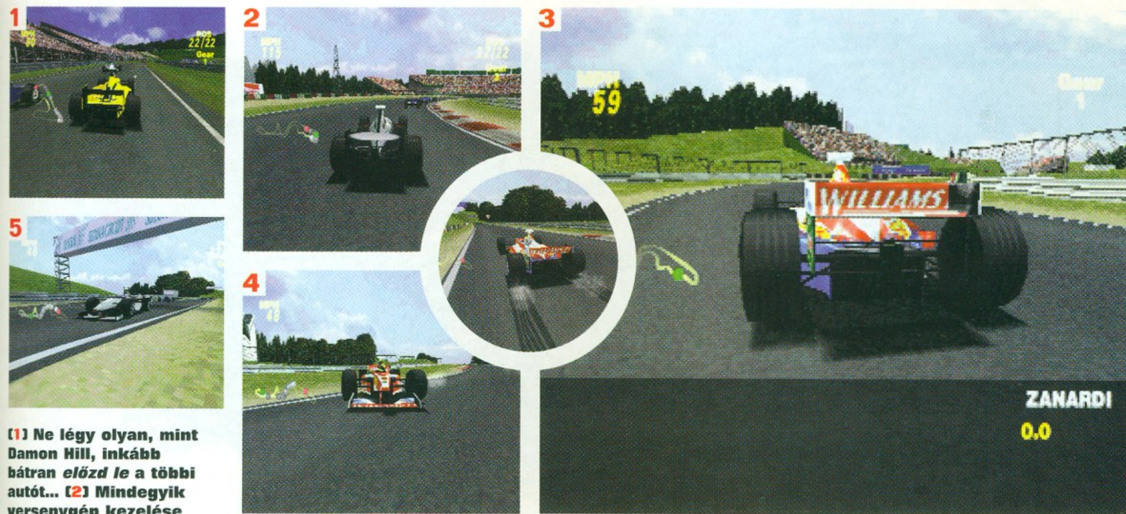




[1] Az *F1 '98*-ból semmit nem lehetett felhasználni a fejlesztés során, a tervezőknek a 3D-s grafikát szinte a semmiből kellett létrehozniuk.
[2] A pályarészletek és tárgyak esetében a játék egyik előnye a látvány egyöntetűsége.



■KIADÓ:	SCEE	■SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
■FEJLESZTŐ:	Studio 33	■MŰFAJ:	Forma 1 szimulátor
■MEGJELENÉS:	Október	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2



[1] Ne légy olyan, mint Damon Hill, inkább bátran *előzd le* a többi autót... [2] Mindegyik versenygép kezelése eltér egymástól. [3] Szimulációs vagy arcade stílusú látványban részesülsz a négyféle kameraállás segítségével. [4] Mivel nincs arcade mód, ezért vagy megtanulod a sportautók vezetését, vagy eláshatod magad örökre. [5] Vezet a McLaren.

négyféle látószög segítségével (nagylátószög, pilótaülés, két autó mögött és kicsivel a kocsi felett) valóban részletes képet kapsz a versenyről.

A fényesre vikszolt külső alatt találunk néhány lényeges változást magában a játékban is. Nincs „Arcade" választási lehetőség, e helyett egy azonnali kezdést adó Quick Race módot kapunk, amellyel rögtön bevethetjük magunkat egy Forma1-es verseny izgalmas forgatagába. Az okos menürendszer segítségével könnyen felfedezheted, hogy az *F1 '99* a versenyévad összes csapatát és versenyzőjét felvonultatja. A Studio 33 még arra is ügyelt, hogy Schumacher-t Mika Salo helyettesítse a német pilóta Silverstone-i balesete után.

A sorozat eddigi részeihez hasonlóan, az *F1 '99* is Grand Prix módra épül, amely három választási lehetőséget tartalmaz: Single Race (egyszerű verseny), Championship (világbajnokság – amelyek során pontokat kell gyűjteni mind a tizenhat pályán) és Test Drive (gyakorlás). Mindegyikben váltogathatod géped felszereltségét. A Studio 33-nak köszönhetően az újonc játékosok három előre beállított autókonfigurációt kapnak, amelyekkel 95%-os hatásfokot érhetnek el. Azok, akik Benettonjukból vagy McLarenjükből még azt az extra 5%-ot is ki akarják préselni, még be kell állítaniuk az első és hátsó szárnyakat, a sebességváltót, a kerékfelfüggesztést, a gumikat valamint az egyenletes fékhatást.

Még ennél is többet akarsz? Megteheted. Az *F1 '99*-ben lehetőséged van arra, hogy rendbe hozd autód kisebb károsodásait, hogy megnézd, nem ütnek-e a kerekek és megtapasztald a gumikopás hátrányait, valamint azt az érzést, amit egy autós érez, ha a motor felmondja a szolgálatot. Ami az időjárást illeti, dönthetsz arról, hogy állandó vagy valósághűen változó körülmények között szeretnél-e versenyezni. A háromnapos meteorológiai előrejelzés alapján előre megtervezheted stratégiádat. A játék versenyzőinek jellemvonásai hasonlóak az eredetiekéhez (Schumacher ugyanolyan csirkefogó az előzés során, mint az életben, és Hill itt is egy kicsit ijedős, mint a valódi versenypályán), és a minősítést sem kerülheted el.

Az *F1 '99* az 1999-es idény helyszíneivel (beleértve az új malájziai Sepang versenyt), stílusban és tervezésben az *F1 '97* nyomdokain halad tovább. Egyelőre a jövő titka, vajon a vásárlók kegyeit is elnyeri-e?

Dean Evans 

PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- Studio 33 tervezés.
- Az 1999-es Forma 1-es idény pontos szimulációja.
- Hivatalos licensz (embléma- és névhasználat); Murray Walker közvetítése élethű atmoszférát teremt.

⊖ PONTOK

- Nincs Arcade mód.
- Fokozatmentes beállítások helyett csak háromféle módozat található: low (gyenge), medium (közép) és high (magas).
- Túlságosan valóságos a másolat, ezért a kezelés néha makrancoskodik.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Ez a játék óriási előrelépés az *F1 '98*-hoz képest, mivel a technikai sport öröme úgy ötvöződik a PlayStation erejével, hogy közben nem kell bankot rabolni ahhoz, hogy megtudd, milyen érzés egy sportkocsi volánja mögött ülni.
Az *F1 '99* minősége a zegzugos Monaco GP-n dől el. Ha valaha létezett valódi kihívás egy olyan játéknak, amely működési-hibáktól mentes animációval dicsekszik, hát akkor ez az!



[1] Túl nehéz? Damon Hill-nek...[2] és David Coulthard-nak elkel egy kis segítség.

KIADÓ:	Crave	EREDET:	Nagy-Britannia
FEJLESZTŐ:	VCC Games	TÍPUS:	Futurisztikus verseny
MEGJELENÉS:	Szeptember	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2



Killer Loop

Az e hónapban feltűnt *Wip3out* után a legkevésbé egy másik futurisztikus versenyzős játék megjelenését várnánk...





[1] A piros háromszög mutatja, hogy elegendő a fegyverzet. Használd ki! [2-3] A pálya egyes részei nagyon látványosak, de nem lesz időd gyönyörködni.



A Psygnosis *Rollcage*-ének és a *WipEout* sorozat alapötletének vegyítésével a *Killer Loop* nem fog magas pontszámot elérni az eredetiség terén. Mit is kínálhatna fel a versenytársaival szemben, ha náluk később jelenik meg? Hát, nem valami nagy dolgot, de az legalább kétségbevonhatatlan: a választás lehetőségét.

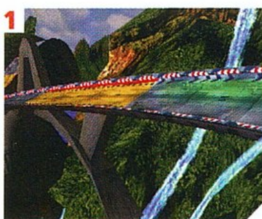
A 12-es listából kiválasztott géped vezetése az első alkalommal messze nem lesz egyszerű. Kerekek helyett gömbök, oldalazási lehetőség, kézzel irányítható mágnesek a gravitáció ellen irányuló küldetésedhez – csak néhány apróság azok közül, amiket el kell sajátítanod, ha boldogulni akarsz. Ahogy körbesiklasz a pályán, energia-növelő egységeket gyűjthetsz, amelyekkel kitolhatod járműved csúcssebességét, újratöltheted a mágneseidet, vagy elláthatod magadat lövedékekkel.

A mágnesek tartják pályán a repülődet ott, ahol a gravitáció ellened dolgozik. Akár a huppanókon ugratsz keresztül, akár a plafonon száguldozol valami bonusz után kutatva, a legnehezebb feladatod zöld ágra vergődni a mágneses rendszerrel. Mindenesetre kitartásod jutalmául egy látványos *Rollcage*-stílusú versenyben részesülsz. Az oldalazás a vállgombok segítségével szintén kissé furcsának tűnhet elsőre, főleg ha éppen kanyart próbálnál így bevenni. Kifejezetten hasznos viszont, amikor egyenesben előzünk, vagy falakra, plafonokra hajtunk fel.

Többjátékos változat egyelőre nem szerepel ebben a korai verzióban, de információink szerint a *Killer Loop* megjelenésekor lesz kétjátékos, osztott képernyős lehetőség. Ez is olyasmi, ami hiányzott a *WipEout*-ból, de benne lesz a *Wip3out*-ban.

Bár nehéz izgalomba jönni a *Killer Loop* hallatán, mert megjelenését igencsak beárnyékolja a *Wip3out*, a verseny a két cím között azonban a vártnál szorosabbnak bizonyulhat.

Justin Calvert



[1-2] A pályák sokkal élethűbbe sikerültek, mint a siklók





[1] A hihetetlenül gyors, és legkevésbé sem praktikus pilótaülés-nézet. [2] Bizonytalan kamera állások.



⊕ PONTOK

- A mágneses rendszer egy érdekes, új dolog.
- Haláli grafika

⊖ PONTOK

- A csapat logok, és a játék vége szégyenletesen *WipEout*-os
- Talán az időzítés is lehetett volna jobb.

MIELŐTT MEGVENNÉD

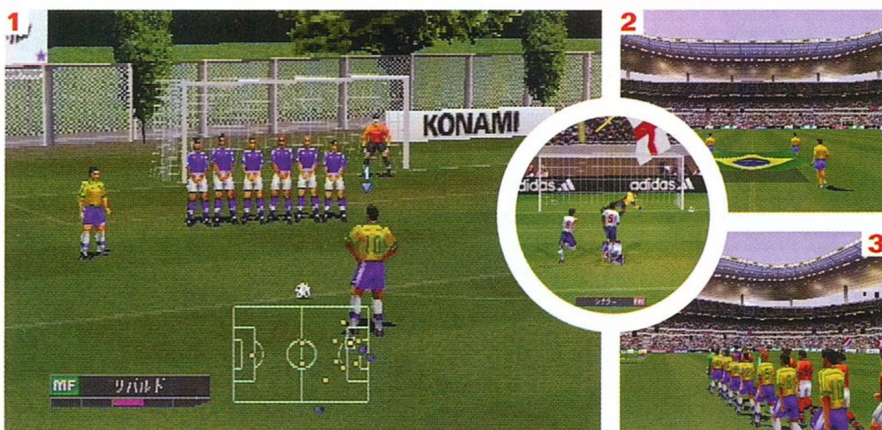
A *Killer Loop* igyekszik híveket szerezni a *Wip3out*-tal szemben. Bár aki kipróbálja, arra elég nagy hatással lesz, mégis nehéz elképzelni a *Wip3out* rajongókat, amint hirtelen átpártolnak eme versenyjátékhoz. Azért feltétlenül figyeljünk. Hamarosan jön a próbajáték.

■KIADÓ:	Konami	■SZÁRMAZÁSI HELY:	Japán
■FEJLESZTŐ:	In-house	■MŰFAJ:	Labdarúgó szimulátor
■MEGJELENÉS:	Október	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–4



ISS Pro Evolution

Az EA dübörgő *FIFA* „sortüzével" szemben, a Konami még mindig a legjobb digitalizált foci-szimulátorokat készíti. Íme egy újabb...



(1) Közismert, hogy a braziloknak gyakorolniuk kell a szabadrúgást. Vidd ki őket az edzőpályára. (2) Pompa és ünneplés – a pálya zászlódíszben áll. (3) A stadionok nagyszerűen festenek.

A labdarúgó játékok mindig is azt a hasznos dolgot jelentették a kiadóknak, amivel jó puhára bélelhetik a fészküket. A folytatások gyakran csak egy kicsivel adnak többet, egy kis javítás itt, egy kis javítás ott, egy új kommentátor a valamivel több verbális hatás végett. És a játékok lassan megtöltik a polcokat, már a kezünkbe is jut. Belekényszerítettek minket ebbe a nevetséges komédiába, egyszerűen azért, mert a kiadók tudják, hogy a focirajongók szomja sohasem csillapodik.

Bárcsak azt mondhatnánk, hogy az *ISS Pro Evolution* egy teljesen új labdajáték, aminek programvázát a Konami csupaszra hámozta, és az egészet újraírta. De mi értelme volna ennek? Már az *International Superstar Soccer* sorozatban kialakították a leggördülékenyebb mozgást és a legvalósághűbben modellezett játékosokat. Így tehát az *ISS Pro Evolution*, a hangjait is beleértve, fokozatos fejlesztés eredménye. Az első, ami szembeötlik, a grafika tiszta minősége és a játékosok hihetetlenül valósághű mozgása. Mintha igazi focit látnál a PlayStation-on. A fejelés, a rúgás, a passzolás és a cselezések lélegzetelállítóak, és beügyeskedheted a legbámulatosabb fejesgólokat, főleg mikor jó beadás érkezik az alapvonalról.

Akkor hát mi az, ami új? Nos, a fent említett látványokon és mozgásokon kívül még mást is fejlesztettek, így jelenleg már négyen játszhatnak egy Multi-Tap-et használva, ami nagyon hasznos kiegészítés. Mint általában, most is, a játék nemzetközi csapatokat tartalmaz, de a játékosok igazi nevei nélkül, viszont kiválaszthatsz olyan nagy sztárokat is, mint például Bergkamp, mivel az alkotók elég felismerhetően mintázták le őket.

Az összes szokásos beállítást tartalmazza, úgymint a meccs ideje, az időjárás és a sebesség opciók, az utóbbi a legérdekesebb. Az *ISS* játékai mindig lassúnak tűntek bizonyos körökben, de most drámaian felgyorsíthatod a játék sebességét, és megtartja ugyanazt a grafikai minőséget. Ne gondold hogy az elődhöz képest tengernyi a változás, de az *ISS Pro Evolution* jobb, mint amit vártunk.

Steve Bradley 



(1) Híres focisták arcait választhatod ki. (2) A gördülékeny mozgás is jelzi, hogy az *ISS* az eddigi legjobb foci játék.



⊕ PONTOK

- Kiváló látvány.
- Olyan, mint az igazi foci.
- Felgyorsítható az akció.

⊖ PONTOK

- Korlátozott pontszerzési módok.
- Nem igazán átfogó.
- Ugyanolyan, mint a többi.

MIELŐTT MEGVENNÉD

A Konami kétségtelenül mestere maradt ezeknek az arcade típusú focijátékoknak. Az *ISS Pro Evolution* a sorozatot egy magasabb szintre emeli, a látvány és a mozgások összehasonlíthatatlanul jobbak lettek. Nem könnyű pontozni, mégis, vigyázz, nehogy elmulaszd ezt a páratlan lehetőséget. Végül is, ez foci. És Evolúció útján kifejlett foci. Majdnem...

KIADÓ:	Electronic Arts	SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
FEJLESZTŐ:	In-house	TÍPUS:	Futballmenedzser-szimulátor
MEGJELENÉS:	Augusztus	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

FA Premier League Manager 2000

Az EA tudósai bejelentették: a világon először sikerült párosítaniuk egy táblázatkezelő programot a *FIFA '99-el*. Nagykorúak lettek-e a futballmenedzser játékok?



Változtassuk meg a csapatunk felállását és összeállítását [1], mindig figyeljünk a statisztikákra, [2] majd a Watch Match beállítással figyeljük meg, hogy mi történik [3].

Nézzünk szembe a tényekkel! A PlayStation-nek legalább annyi esélye van a PC-s *Championship Manager 3* örömeinek tökéletes emulálására, mint a Frickley Athleticnek arra, hogy megverje a Manchester United-ot. Ahogy egy pohár víz sem fér bele egy gyűszűbe, úgy a PlayStation-től sem várhatjuk el, hogy 22.000 játékos adatait és 10 hónap ligamérkőzéseinek, bajnokságainak és nemzetközi mérkőzéseinek pénzügyi mérlegét tárolni tudja. Ezért a fejlesztők közelebb tolták egymáshoz a kapufákat, és a PlayStation-re írt menedzserjátékok Szent Grálja most a statisztikai realizmus és a TV-s stílusú finomkodás között egyensúlyoz. Igazi consol-praktikum: a telefonkönyv méretű listákat összezsugorítják és ráhúzzák az árkádjáték-szerű bájt sugárzó grafikára. Az *FA PL Manager*-rel gyerekjáték a statisztikák vezetése. A legjobb *Match of The Day* stílusú részeket a *FIFA '99*-ből emelték át.

Az *FA PL Manager* takaros kis menürendszerében tömörítve megtaláljuk az összes alapvető dolgot, amire munkánk során szükségünk lehet és néhány olyat is, amire nem. Először is átvehetjük bármelyik NB1-es klub vagy a három országos kategória valamelyikének irányítását. A klubok megítélése saját csapatuk szereplésétől függ majd. A csapatjátékosok képességeit 13 különböző statisztikai felmérés alapján értékelhetjük, melyek kiterjednek az erőnlétre, gyorsaságra, passzolóképességre és így tovább. Természetesen lehetőségünk van a csapat felállásának módosítására, az edzésterv megállapítására, játékosok átigazolására és a költségvetés egyensúlyban tartására. Röviden szólva a futball és a könyvelés egyesül a játékban.

Az *FA PL Manager* azokkal az extrákkal válik kiemelkedővé, amiket az EA mellékesen hozzácsapott a csomaghoz. Például üzleteket állíthatunk fel, ahol pénzügyi forrásaink növelése érdekében fanatikus 12 évesekre próbálhatunk meg rásózni hat váltás futballszerelést akciós áron. Megszabhatjuk a jegyárakat, sőt azt is, hogy milyen messze üljön a szurkolótábor a pályától. Ha nem akarjuk mindenféle csip-csup filléres üggyel idegesíteni magunkat, hát nem kell. Egyszerűen vegyünk fel egy elkötelezett kereskedelmi igazgatót.

A meccs napjának megszervezésében az EA követte a *Premier Manager*-hez hasonlók által kitaposott ösvényt. A türelmetleneknek a játék azonnal meccseredménnyel tud szolgálni. A lelkesebb szurkolóknak a Fast View (Gyors nézet) – egy csuszkával ellátott, százalékos mennyiséget megjelenítő kijelző – mutatja, hogy csapatunk milyen arányban és a pálya mely részein birtokolja a labdát. Ez azért előnyös, mert a játék kibontakozásakor játékosokat cserélhetünk le, vagy taktikai módosításokat hajthatunk végre. Az utolsó nézet, ami messze a legjobb a Watch Match (Meccs nézet). Ez a beállítás egyesíti a Fast View összes feljavított szolgáltatását a *FIFA '99* kommentárjával. A fejlesztőknek ezzel az volt a szándékuk, hogy olyan szemmel lássuk játékosainkat, mint ahogy egy igazi menedzser. A menedzserszimulátorok mindig is tele lesznek statisztikai adatokkal, de a meccsek ilyen szintű vizuális megjelenítését nyugodtan tekinthetjük a műfaj első lépésének a ragyogó jövő felé.

Dean Evans



⊕ PONTOK

- Hivatalosan elfogadott adatokat tartalmaz az 1999-2000 idényről.
- Egyesíti a csapat építését az üzleti irányítással.
- FIFA-stílusú meccs-összefoglalók.

⊖ PONTOK

- A menürendszert macerás kezelni.
- Néhány PC-s opció hely hiányában kimaradt.
- 75%-ban listák, 25%-ban arcade stílusú színorgia.

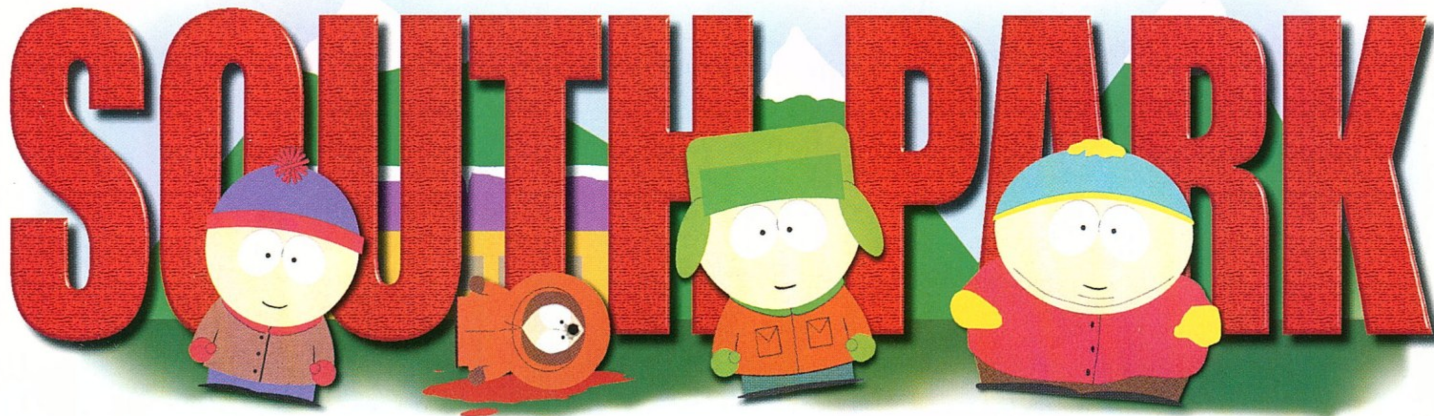
MIELŐTT MEGVENNÉD

Úgy néz ki, hogy az *FA Premier League Manager* még nagy név lehet. A PlayStation menedzserszimulátorai általánosságban véve még átmeneti állapotban vannak. Hiányzik belőlük a csapatokkal való zsonglőrködés átfogó lehetősége és a meccsről csak lecsupaszított grafikákat láthatunk. Ha a Match View segítségével már könnyedén fel tudjuk mérni csapatunk teljesítményét, talán nem érezzük a hiányzó opciók (ground improvement, Conference teams) és a bonyolult menürendszer használatának szükségességét.



[1] A klasszikus 4-4-2. [2] Irányítsuk a csapatot és a klubot.

■KIADÓ:	**Acclaim**	■SZÁRMAZÁSI HELY:	**USA**
■FEJLESZTŐ:	**Iguana Entertainment**	■MŰFAJ:	**Lövöldözős**
■MEGJELENÉS:	**Augusztus**	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1-4**



South Park

Öld meg Kenny-t egy hógolyó-sortűzzel, egy tehén-hajítóval vagy egy harapós piranhákat kilövő fegyverrel. Üdvözlet a *South Park*-ból, PlayStation-módra...



[1] Tehát, Big Gay Al, szerencsésnek érzed magad?
[2] A snack az, amivel a teljes energiádat visszakaphatod.

A *South Park* csodásan hibbant világa eljött a PlayStationhöz, hogy elhordja 3D-s lövöldözős hóbakancsait.

A *Turok* alkotói tervezték és programozták, *a South Park* az első a három, a népszerű TV-sorozat alapján készített játékból – egy N64-es konverzió, ami vegyíti a szubjektív nézőpontú kalandjátékot a *Quake*-stílusú mini deathmatch-ekkel (mini halálfutamokkal). Augusztus végén követi majd a *Chef's Luv Shack* és a *South Park Rally*.

Ebben a *South Park* játékban, a kartonból kivágott külvárost, ami egyébként Cartman, Kyle, Stan és Kenny otthona, a távoli űrből éri támadás. A játék története egy rejtélyes üstökösről szól, ami a Föld felé közeledik minden 666-odik évben, és ez alkalommal igencsak a város közelében halad el, a valaha volt legnagyobb, legszörnyűbb politikai káoszt okozva. Nem csak a helyi pulykák álltak össze tollas gyilkosok fosztogató bandájává, de Cartman anyját is elrabolták az idegenek és Skuzzlebutt fia is eltűnt. Kiválasztva az egyik hős (?) kölyköt négyük közül, életre keltheted, hogy sétáljon, harcoljon és fingjon, hat hangeffekt-teljes, gyermekien őrült epizódon keresztül.

A *South Park* másik része a többjátékos mérkőzésen alapul. A beépített öt mód alatt (beleértve a Capture The Flag – fogd el a zászlót, a Grudge Match – irigyfutam és a Kick The Baby – rúgd a bébit lehetőségek), akár négy játékos is harcolhat egymás ellen, számos mini-küzdőtéren. Amíg eleinte csak Cartman, Kyle, Stan és Kenny áll rendelkezésedre, később másik 20 karakter közül is válogathatunk, beleértve Chef-et, Mr. Hankey-t (The Christmas Poo), Mr Garrison-t, sőt még Big Gay Al-t is. Hozzáadva mindehhez Kenny gyilkoló-fegyvereinek őrült arzenálját, mint pl. a Cow Launcher-t (tehénhajító), az Auto Egger-t (tojás-sorozatlövő – ami egy élő orvlövész csirkét használ) és hógolyókat, a legőrültebb játékélménnyel leszel gazdagabb, amit valaha konzolra terveztek.





[1-2] A *South Park*-ban soha nem fogod ugyanazon az úton találni magad.

Bár a játékok nem nagyon eredetiek, mind nagyrészt a *South Park*-on alapul - a havas várost ügyesen adták vissza, és a fejlesztő Iguana Entertainment külön a játék kedvéért több száz új hangeffektet digitalizált. Röviden, a *South Park* ügyesen találja a TV show összes vidám szemtelenségét, valami *Quake*-szerű szubjektív nézőpontból. Ne várj csúcstechnikájú grafikát, de számíthatsz a *South Park*-stílusra – arcátlan báj, aminek nehezen lehet ellenállni (ha elég jól tudsz angolul).

Dean Evans





⊕ PONTOK

- Interaktív *South Park!*
- Játszhatsz Cartman-nel, Stan-nel, Kyle-lal vagy Kenny-vel.
- Egy-játékos Story Mode és négy-játékos Deathmatch.

⊖ PONTOK

- Felszínes játékmenet.
- Nagyon egyszerű grafika.
- Ismétlődő és oly-nagyon szelíd.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Térj észhez. Igen, az N64 verziót halálra rugdosták, leginkább a Nintendo nyomására. Oké, szóval a játék úgy néz ki, mintha azok a végtelenül tapasztalt kölykök tervezték volna, akik a kávét készítik a *Turok* alkotóinak. De a *South Park* egyedülálló stílusa és a TV-hez fűződő kapcsolata biztosan megkedvelteti magát sok PlayStation játékossal, akiknek van már egy polcnyi videókazettájuk és kívülről fújják a "Kyle's Mom Is A Stupid Bitch" ("Kyle anyja egy hülye szajha") című dalt. Mindenesetre a három *South Park* játék közül ez jelentkezhetne a leggyengébb címért.

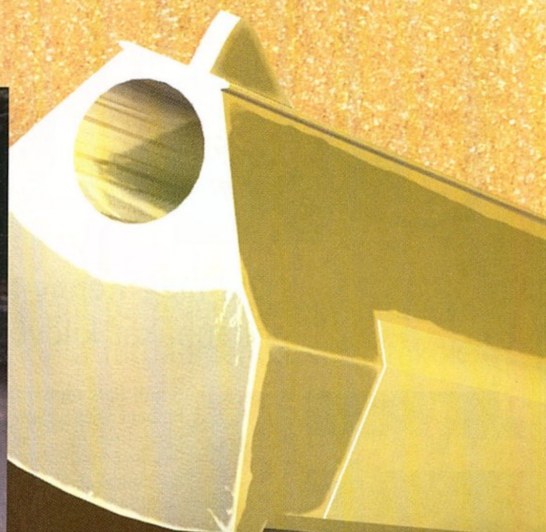






[1] Jószág vagy lőszer? Csak a *South Park*-ban merülhet fel ez a kérdés.
[2] A móka négy pillanata - és a megsemmisítése.





Vissza a sírboltba

Lara utolsó és legjobb PlayStation-kalandjára visszatér gyökereihez. Justin Calvert faggatja Adrian Smith-t a Core Design cégtől...

A Core Design – annak ellenére, hogy a cég több mint tíz éve van a játékpiacon és több, mint 50 játék fűződik a nevéhez – elsősorban Lara Croft kapcsán ismert. A pisztolyos, Lucozade-et reklámozó cyber-cica minden idők egyik legsikeresebb játékának, a *Tomb Raider*-nek a sztárja. Ugye, hallottál már róla? Valószínűleg a három rész közül legalább az egyiket megvetted – de mivel mindegyik rész jobb volt, mint az elődje, valószínűleg kettő is van belőlük a polcodon. A három játék összesített eladási adatai mintegy 16 millió példányra rúgnak – ez a Core Design-t a világ egyik vezető játékfejlesztőjévé, Lara Croft-ot pedig a kilencvenes évek videojáték-szimbólumává teszi. Felejtsd el a gömbölyded olasz vízvezeték-szerelőt, és ne sajnáld a fejlődés útján laposra vasalt kék sünit – a PlayStation generáció játékosai inkább a csábos idomú Lara-ra izgulnak. És ki hibáztatná őket? Mielőtt megnéznénk az új *Tomb Raider*-t, Adrian Smith, a Core Design fejlesztési igazgatója elmondja nekünk, hogy kis híján meg sem született az első rész folytatása. ▶





ELSŐ LÁTÁSRA | TOMB RAIDER: TLR

„Amikor befejeztük a *Tomb Raider*-t, nagy naivitásunkban azt gondoltuk: 'Istennek hála! Ennyi, nem lesz több belőle...'"

Akkor mi változtatta meg a véleményeteket azon kívül, hogy igencsak befutott az eredeti játék?

„Az emberek akkoriban nagyon szerettek volna egy több szinttel rendelkező *Tomb Raider* játékot. Nem nevezném küldetéslemeznek, mert nem is az volt – sok munkát fordítottunk rá és sokat is változott. Elég kedvező volt a fogadtatása."

Az „elég jó" meglehetősen szerény jelző. Amikor 1997 novemberében piacra dobták, a *Tomb Raider II* minden idők leggyorsabban növekvő eladási példányszámú játékává vált. Máig már jóval több, mint négymillió kelt el belőle. Ezek után nem meglepő, hogy rövidesen bejelentették a *Tomb Raider III* munkálatainak megkezdését is.

„A *Tomb Raider III* számunkra is érdekes projekt volt. Kiadtuk a *Tomb Raider II*-t, amelyet sokan vártak, de úgy véltük, hogy a harmadik rész eredeti játékként való piacra dobása lesz a legnehezebb. Egész csapat foglalkozott a *Tomb Raider III*-al, amely sok nagy ötletet és új tennivalót foglalt magában. A játék stílusát is más irányba fordítottuk egy kicsit. Azt gondoltuk, hogy az emberek hosszabb játékmenetet és több felderíteni való elemet akarnak, így megadtuk ezt nekik."

Sokan úgy találták, hogy a *Tomb Raider III* szintjeinek felderítő természete kissé frusztrálóvá tette a játékot. Milyen volt a rajongók reakciója?

„Nem éreztem negatívnak, bár ez az újdonság nyilván nem volt a *Tomb Raider* törzsrajongóinak inyére. Nem egészen azt kapták, amit szerettek volna. Voltak, akiknek tetszett és voltak, akiknek nem, ezt a fogadtatást pedig nehezen tudtuk kezelni. Bár furcsán hangzik, de úgy gondolom, a *Tomb Raider III* kicsit nehezebb és nagyobb volt a kelleténél. A szintek terjedelmesek voltak. Túl nagy részük állt ide-oda vándorlásból, cuccok felszedéséből, 20 percen át tartó mászkálásból, majd ezután a kiindulópontra való visszatérésből, más dolgok felszedéséből...









1 Nem csak hogy ádázabbak az ellenfelek, de jobban is néznek ki. 2–4 Az állítás, hogy a *Tomb Raiderrel* foglalkozók agya és irodája tele van Lara Crofttal – nem tűnik túlzásnak.

A játékosok nem értették a cselekményt, eltévedtek stb. Ez azért is furcsa, mert 12 hónappal a program megjelenése előtt az emberek azt mondták, hogy szeretnék mindegyik szintet igazán felfedezni. Megadtuk nekik ezt a lehetőséget, erre kiderült, hogy valójában nem is ezt akarták."

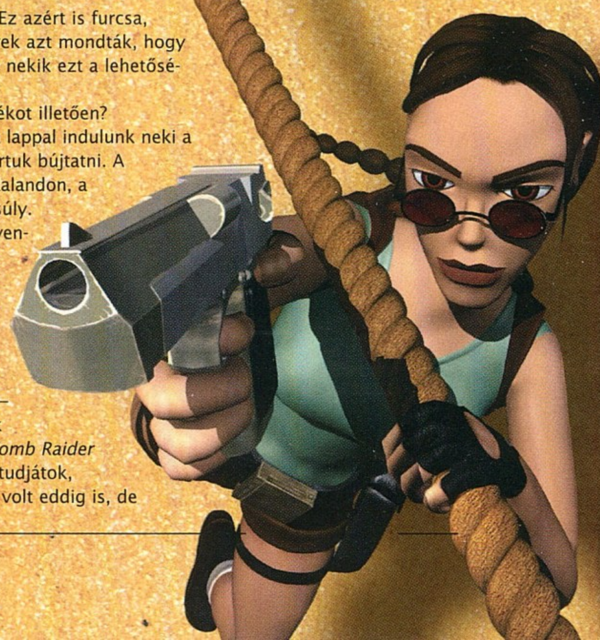
Mi a tervetek a *Tomb Raider: The Last Revelation* játékot illetően?

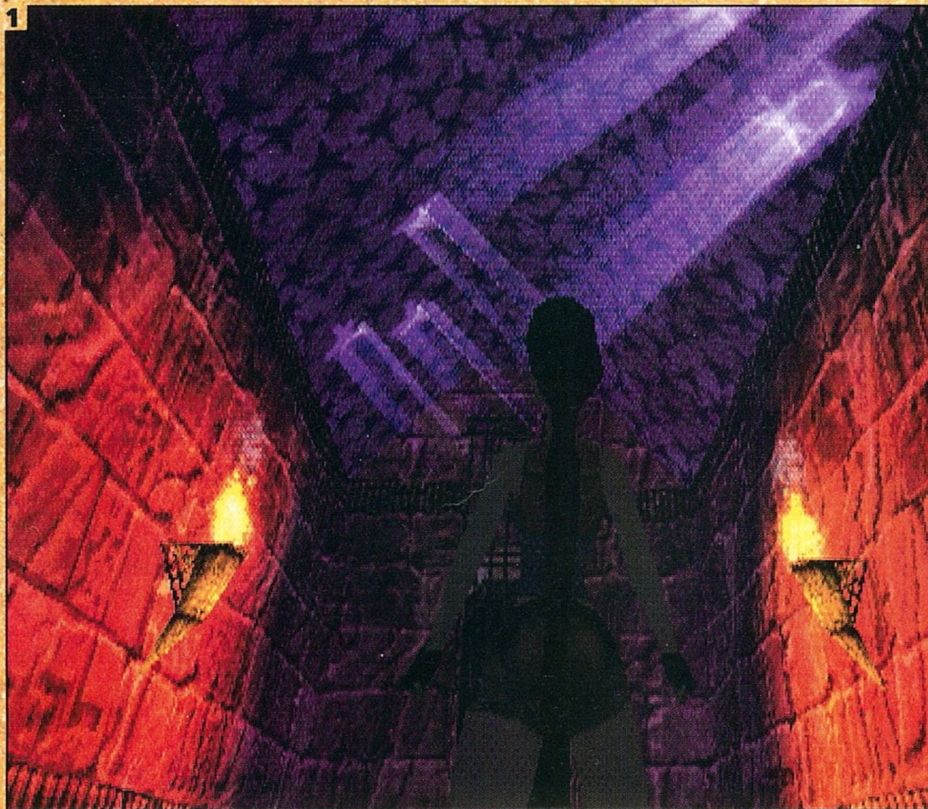
„Újra átvizsgáltunk mindent és úgy döntöttünk, tiszta lappal indulunk neki a dolognak, mert a *TLR*-t technikailag újszerű köntösbe akartuk bújtatni. A *Tomb Raider*-ben a felfedezésen, a *Tomb Raider II*-ben a kalandon, a *Tomb Raider III*-ban mindezek kombinációján volt a hangsúly. Ezek után majdhogynem magától értetődő volt, hogy milyennek kell majd lennie a *TLR*-nek. Vannak bizonyos elsődleges céljaink. A legfontosabb – akármilyen hihetetlen is – az új felhasználók meghódítása. A *Tomb Raider* sorozatnak, mint tudjátok, elképesztő sikere volt eddig is, de

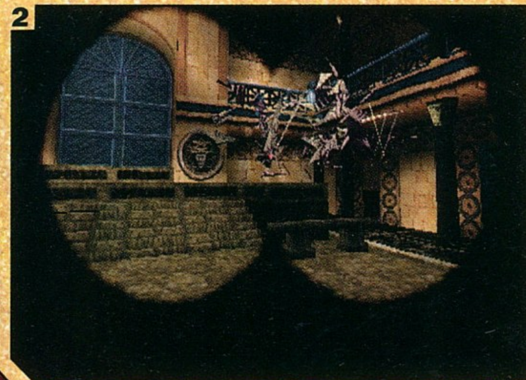


„Amikor befejeztük a Tomb Raider-t, nagy naivitásunkban azt gondoltuk: Istennek hála! Ennyi, több nem lesz belőle..."











1 Az új dinamikus világítás-rendszer lehetővé tette a szinttervezők számára, hogy tökéletesen újraalkossanak egy ősi egyiptomi diszkót. 2 Ez itt emlékeztet a *Metal Gear Solid* gázálarcára. 3 Lara a galaxis bolygóit állítja vissza a helyükre ebben a rejtvényben.



„Egyiptomba látogatunk, amely valószínűleg a legmegfelelőbb helyszín a Tomb Raider számára. Ez Lara – sírboltokat rabol ki, hát hol máshol érezhetné otthon magát, mint Egyiptomban? Itt kezdődött minden...”



szeretnénk olyanok figyelmét is felkelteni, akik eddig sosem játszottak vele. Meggyőződésünk, hogy a fanatikus *Tomb Raider*-nyűvők mellettünk vannak, de olyan új embereket is be akarunk hálózni, akik még bele sem kóstoltak Lara kalandjaiba. Ez elég nehéz feladat, mert sokan gondolják úgy, hogy az előző részekkel kellene kezdeniük.”

Hogyan küzdötök majd meg ezzel a gonddal?

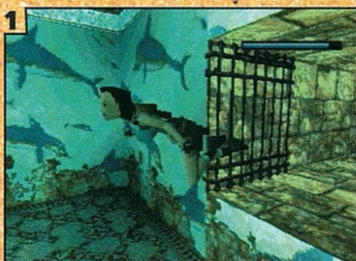
„A *Tomb Raider III* túl nehéz volt. A *TLR*-nek mindenképp könnyebbnek kell majd lennie, de ezzel együtt kihívást kell jelentenie a régebbi *Tomb Raider* rajongók számára is. Ezt több eszközzel próbáljuk elérni. Olyannyira megváltoztatjuk az egész játékot, hogy attól a pillanattól kezdve, amikor a játékosok beteszik a CD-t, semmi olyat nem láthatnak majd, amit vártak volna – a régi útlevél és az eszköztár-gyűrűk eltűntek. Semmi ismerős nincs a színen. Az új játék első részében még csak meg sem jelenik majd Lara. Nos, végül is ott lesz, de még fiatal lányként. Kicsit retro, múltidéző hangulatot próbáltunk varázsolni – Lucas-szerűre vettük a figurát. Ez az ötlet onnan eredt, hogy Lara-t az új játékosokkal is meg akartuk ismertetni annak érdekében, hogy tudják, miről is szól a felhajtás. Lara egy másik szereplővel, Von Croy-jal dolgozik, akit mentoraként ismerhetünk meg. Ő tanította meg mindenre. A lány minden képességét tőle sajátítja el, és a mester a játék fennmaradó részében is jelen van – tanácsot és útmutatást ad.”

Gyaníthatóan a játékmenet nagyrészt mégis hasonló marad. Mit is várhatnánk? Néhány új mozgás? Új ruhatár?

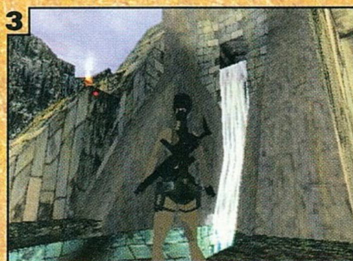
„A *Tomb Raider: The Last Revelation* egy nagy kaland lesz, a szó igazi értelmében. Egyetlen menet az elejétől a végéig. Lara nem kószál különböző helyszíneken, földrajzilag egy helyen játszódik a sztori, amely a korábbi részekhez képest újdonság. Ez azt jelenti, hogy végigvezethetjük a történetet az egész játékon és így ismerhetjük meg Lara kalandját, a *Last Revelation*-t. Mindez nagyon, szinte drámaian különbözik mindentől, amit eddig csináltunk. A történet a kaland szerves része, és fokozatosan bontakozik ki, ahogy előre haladunk a játékban. A filmszerű vágások, FMV és a más szereplőkkel folytatott interakció segít a cselekmény megismerésében. Ilyen eddig nem volt, mindig szint-történetek követték egymást. Most azonban a többi szereplővel szemben tanúsítandó viselkedésed jelentősen befolyásolhatja, hogyan mész végig a játékon.”

A földrajzi helyszín, mint a *PSM 2*-ben már megemlítettük, Egyiptom – visszatérünk a *Tomb Raider* gyökereihez, ha így jobban tetszik. Az eredeti játék rajongói nyilván felidézik majd azokat a látványos szinteket, amikor múmiák és egyéb szörnyűségek élvezték a hazai pálya előnyét velük szemben.

„Egyiptomba látogatunk, amely ▸







1–3 Ahogy a vizuális megjelenítés javult, a közönség is nőtt – ezt az sémát kívánja követni a *TLR* is.



1 Lara, aki vonzóbb, mint valaha, egy hasonlóan csábos csontvázzal randevúzik. 2 Lara ügyesen megküzd az óriás billentyűzettel. 3 Az egyetlen helyszín még nem jelenti azt, hogy a paletta is egyhangú.





valószínűleg a legmegfelelőbb ▶ helyszín a *Tomb Raider* számára. Lara már csak ilyen – sírboltokat rabol ki, hát hol másutt érezhetné otthon magát, mint Egyiptomban? Itt kezdődött minden, s ez a vidék a rejtélyek melegágya. Egyiptom lehetőséget ad arra, hogy jó csomó misztikumot építsünk be a játékba, de legyenek benne valós elemek is."

Rendben, a helyszínek különböznek, de mi van a játék mechanikájával – mennyit változott a programváz?

„A játékmechanika is átment némi változáson. Minden, ami eddig ismerős lehetett – a tologatás-húzgálás, az emelők, a kulcsok – már a múlté. Az eszköztár rendszere is újszerű. Ezen túl nemcsak összegyűjtöd a cuccokat és hozzáadod a menühöz. Az új rendszer lehetővé teszi, hogy felhasználd és megvizsgáld az összes nálad levő dolgot, vagy akár különböző módokon kombináld is őket. Nagy változás ez, amely lehetővé teszi, hogy egész sereg új rejtvényt és rejtélyt foglaljunk bele a játékba.

Az eszköztárban található dolgok nem mindig létfontosságúak ahhoz, hogy tovább juss a játékban, de általában jócskán megkönnyítik a dolgodat. Ha például a plafonról lógó edényeket kell lelőnöd és van robbanótöltéted, akkor úgy is szétrobbanthatod őket, hogy nem célzol egészen pontosan. Ha nincs ilyened, bizony ott kell álldogálnod, és addig lövöldözhetsz, amíg csak szerencséd nem lesz. Ezért nagyon taktikusnak kell lenned, amikor eldöntöd, hogy az adott helyzetben éppen melyik fegyvert használod. Az újpuska például első személyű (szubjektív) nézetből használható fegyver, mely olyan helyzetekben segíthet, amikor konkrét dolgokat kell lelőnöd. Ha ezzel akarsz eltalálni mindenkit, az nehezebbé teszi a dolgodat, viszont senki sem állíthat majd meg. Az újszerű eszköztár lehetővé teszi, hogy sokkal interaktívabb légy környezeteddel és sokkal több asszociatív gondolkodásra késztető helyzetbe kerülhess. Ha van zseblámpád és elemed, használhatod a zseblámpádat. Aztán rájössz majd, hogy a zseblámpádat a puskával is kombinálhatod, ezáltal egy olyan puskád lesz, amely sötétben is megtalálja a célpontot. A *TLR* egészen újszerű játék – nehéz ezt pontosan meghatározni, de technikailag nagyon-nagyon különbözik az elődeitől. A váz 90 százaléka új. *Tomb Raider* ez is, de minden megváltozott."

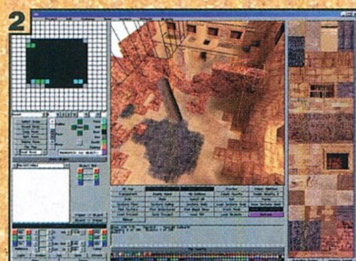
Őszinte örömünkre a *PSM* találkozhatott a *TLR* team-mel, és betekintést nyerhetett a hőn áhított *Tomb Raider IV*-be. Hihetetlen! A grafikai fejlődés azonnal szembe tűnik – az új világítás-rendszer segítségével a szinttervezők olyan mértékben válóra válthatták álmaikat, ami eddig elképzelhetetlen volt. Egyedi tervezésű, szervesen a környezetükbe illeszkedő tárgyak vannak szétszórva a szinteken, megjelenésük így sokkal



A grafikai fejlődés azonnal szembe tűnik – az új világítás-rendszer segítségével a szinttervezők olyan mértékben valóra válthatták álmaikat, mint soha eddig.









1–3 A *Last Revelation* a tervezők szemével – ez itt a *Tomb Raider* mágia szülőháza.





1 A helyszínek valamelyest emlékeztetnek az eredeti játékra.
2 A szintek jelenleg még gyéren lakottak, de itt már nézgelődni is bámulatos érzés.

valószerűbb. Lara őméltósága is jobban néz ki, mint valaha, de nem plasztikai sebészeti szempontból. A modellje teljes egészében bőrrel borított, ami nagyon sima, törésmentes megjelenést kölcsönöz neki.

Még ennél is feltűnőbbek az ellenségeket vezérlő MI rutinok, melyek még veszedelmesebb ellenféllé teszik őket. Az egyik, amely leginkább egy nindzsához hasonlít, pisztollyal és karddal van felfegyverezve, emellett minden mozgást végre tud hajtani, amelyre Lara is képes. Amikor összefutottunk vele, a boldog tudatlanság állapotában a *PSM* első reakciója az volt, hogy minél távolabb menjen ettől a fickótól, olyan messzire, hogy az ne érhesse el hősünket – réseket ugrottunk át, plafonra szerelt rudakon kúsztunk tovább. Egy pillanatra úgy tűnt, kifogtunk rajta. A szoba másik szélén állt és lövöldözött a cserepekre csak úgy össze-vissza. Aztán – úriemberhez méltatlan módon – Laráéhoz hasonló útvonalon elkezdte átküzdeni magát a réseken és amint támadási pozícióba került, nem sok időt vesztegetett. Persze nem minden szereplő ilyen intelligens (vagy agresszív), de ezek a minket üldöző ellenségek már-már a *Westworld*-re, vagy a *Terminator 2*-re emlékeztetnek. Nem igazán érdemes kötözködni velük és gyakorlatilag legyőzhetetlenek...

A játékot még lenyűgözőbbé teszi az a tény, hogy a *TLR*-ben Lara rendelkezésére álló mozgások száma 40 körül van – kétszer annyi, mint a *Tomb Raider III*-ban. Ezek egy része magától értetődik, például kinyithatunk és berúghatunk ajtókat, de több közülük új távlatokat nyit meg a sokszínűség terén. A fejlesztők leginkább a mászás és a rudakon való csüngés képességéért vannak oda, de vannak apróbb, kifinomultabb mozgások is, például az, ahogy párkányokon lógva átküzdhetjük magunkat a sarkokon. Mindezek nagyban növelik a hangulatot.

Itt van még pár új jármű, első személyű (szubjektív) nézet a távcső vagy az íjpuska használatakor, egy újszerű napló/filofax, a szereplők rövid leírásával, és amelybe jegyzetek kerülnek, amikor megoldasz egy-egy rejtélyt. A leglényegesebb mégis talán maga a cselekmény, amelyről jelenleg még nem mondhatunk túl sokat – de nehéz lenne azt hinni, hogy ne a *Tomb Raider: The Last Revelation* lenne Lara eddigi legsikeresebb megtestesülése. A PlayStation 2 lassan bevetésre kész, de addig is íme a bizonyíték, hogy a régi ötletek is lehetnek ütősek. Vissza a jövőbe? Szeretettel vár a *The Last Revelation*...

FIGHTING FORCE 2

Szintén a Core Design idén ősszel megjelenő terméke a *Figthing Force 2*.

Szerencsére a második résznek körülbelül annyi köze van az elődjéhez, mint a *Metal Gear Solid*-nak – alig valami. Az első *Fighting Force* tulajdonképpen a *Double Dragon* modern változataként értékelhető. Két játékos által játszható küzdelem volt, meglehetősen kevés mozgással, néhány fegyverrel, és tengernyi ellenséggel, akik mindig túlerőben voltak, minimum kettő az egyhez arányban. Ezzel ellentétben a *Fighting Force 2*, a fegyverektől eltekintve – melyek jobbak és nagyobb számban jelennek meg – egészen más tészta. A játék egy személyre szabott és nem választhatsz több karakter közül – Hawk Manson szerepébe bújsz, aki alig hasonlít az első részben adott önmagához. Most SI-COP-ként dolgozik, rengeteg új mozgást tud, küldetése pedig az, hogy leleplezze a gonosz Nackamichi vállalatot, amely titkos ember-klónozási kísérleteket végez.

Mivel a klónozás még gyerekcipőben jár, természetesen becsúsznak hibák is, ezért a szinteken számos mutáns kóborol, akik mindegyikével meg kell küzdened. A játék nagy része nem kézitusa jellegű, hanem állig fegyverbe bújsz majd, és az esetek többségében már tisztes távolból is levadászhatod a gonoszokat. Túl lovagiatlan? Nos, akkor talán ez nem a te játékod, bár fellelhetők benne felfedező és lopakodó elemek is (olvasd el az *MGS*-t), és bizonyos szinteken nem elég egy rakétavető meg a harciasság. Ugyanúgy, mint a *Tomb Raider: TLR*-ben, a Core ebben a programban is sok energiát fektetett a rosszfiúk mesterséges intelligenciájának fejlesztésébe. Mind másképpen reagál a jelenlétedre, figyelembe véve olyan tényezőket, mint például lövöldözöl-e rájuk, illetve túlerőben vannak-e veled szemben. Ha túl sokáig futni hagyod őket, ahelyett, hogy farkasszemet néznének veled, ellenségeid elszaladnak, és működésbe hozzák a riasztót.

A *Tomb Raider*-ből és a *Metal Gear Solid*-ból kölcsönzött hozzávalók különlegessé teszik a *Fighting Force 2* receptjét. De vajon miből sütik?







1–2 Alig vesszük észre, hogy a *Fighting Force* folytatásával állunk szemben.
3 Honnan ismerhető fel, hogy ez az *FF2* team? Nincsenek Larás cuccok.



PSM ÉRTÉKELÉS

10	A PSM csak a tökéletes játékoknak ad 10 pontot.	4	Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondokkal küzd.
9	Jó kis program - habozás nélkül ajánljuk.	3	Elég pocsék. Legfeljebb kölcsönözni érdemes.
8	Nagyon-nagyon jó. A gyűjteményedbe való.	2	A tűrhetőség határa. Technikailag gyatra, rosszul szerkesztett, hamar megunod.
7	Jó játék, bár vannak kisebb hibái, érdemes megvenni.	1	Úgy ahogy van, pocsék. Emberi fogyasztásra alkalmatlan.
6	"Mit akarhattak?" Játszható, de döcögős.	0	CD formájú söralátét. Annak is gusztustalan.
5	Átlagos darab. Koppintás, de azért megvehető. Éppen hogy...		Különlegesen jó, ezt meg kell venned. StarPlay logot érdemel.

Hanyast kapjon, he? Mi a csudának használják a 100-as skálát a videojáték iparban, mikor a százalékokkal folyton csak baj van? Törheti a fejét az ember, hogy hány százalékos az értékelendő darab, s bár tudja, hogy 100%-os játék nem létezik, mégiscsak kibök egy számot, aztán mindenki magától jön rá, mennyire jó vagy rossz a program. Mi nyugodtan adunk 10-ből 10-est a Final Fantasy VII-nek és a Tekken 3-nak, mert tudjuk, hogy megérdemlik, érdemes megvenned őket.

A százalékos értékelés a tudományos alaposság érzetét kelti, s mikor olyat látunk, hogy egy játék hangja 82%-os, elképzeljük a kritikust egy hangszigetelt laborban üldögélve, egy 300-as kérdőív kitöltése után, amint bonyolult matematikai képletet alkalmazva hozza meg döntését. Mi csak 10 pontot adunk. Nem tudományosan megalapozott eljárás, de nem is akar annak látszani. De legalább nem gyötör a fejfájás egy-egy játék értékelése után.

A mi módszerünk egyszerű és következetes. Ha eleinte nem is értesz egyet velünk, a játék megvásárlása után rájössz, hogy talán mégis igazunk volt.

Próbajáték

KRITIKÁK


66


70



78



[1] A jövő közvilágítása? [2] Új pályák, új csapatok, ugyanaz az alapötlet. [3] Ne aggódj, ez csak az intro. [4] Bejárat az igéző Mega Mall-ba. [5] A város sötét és ijesztő. [6] Repülj át az élénk színeken, s már kapod is a plusz erőt. [7] Ütközés a láthatáron.



Wip3out

A Psygnosis megpróbálja újra bevenni a **verseny-játékvilág** fellegvárát.

Ebben bizony ők a legjobbak...



Bár a *Wipeout* eredeti változata nem különösebben kedves emlék a korabeli európai PlayStation-tulajdonosoknak, mintegy 50%-uk megvette a programot. A *Wipeout* vizuális és hangzásvilága igencsak elhalványította a Sega Saturn glóriáját, de tagadhatatlan, hogy a játék maga átkozottul nehéz volt. Azoknak, akik újdonsült PlayStation tulajdonosként első napjaikat a viszonylag barátságos *Ridge Racer*-rel töltötték, a *Wipeout* nem épp a legjobb bevezetés volt a futurisztikus légpárnás hajóversenyzés világába. A keskeny pályákon, ha véletlenül nekicsapódtunk egy falnak, a kasztni remegve megállt, a többi hét jármű pedig méltóságteljesen megelőzött minket.

Ezeket a hibákat igyekeztek kijavítani a csodás *WipEout 2097*-ben, amelyet joggal nevezhetünk a PlayStation-re valaha kihozott legjobb kétszemélyes link-up (hálózatban játszható) játéknak. Aztán egy ideig csend volt. Míg az Eidos a *Tomb Raider* franchise-ra összpontosította erejét, a Psygnosis a *Rascal*-ra és a legalább annyira uncsi *Psybadek*-re koncentrált.

Három évvel a *WipEout 2097* után most megérkezett a jól eltalált nevű *Wip3out*. A *Wipe3out* őszintén

AZ ELSŐ *WIPEOUT*-TÓL ELTÉRŐEN A NEHÉZSÉGI SZINT NEM OSTROMOLJA AZ EGEKET MÁR AZ ELSŐ SZINTEK UTÁN.





[1] Sötét van ezekben az alagutakban. Túl sötét. [2] Designers Republic? Ja.







KIADÓ:	SCEE	FEJLESZTŐ:	Psygnosis
MEGJELENÉS:	Szeptember	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990,-	MŰFAJ:	Futurisztikus verseny






[1] A jövőbeli zebrák méretesek. [2] A játék rajzolói színesre festették a várost. Milyen csinos ez a plafon. [3] Be a sötétbe, neki egy falnak. [4] A Mega Mall kanyargó lejtői – a legújszerűbb pálya.

A SZÜRKE ÉS A KÉK KEVEREDIK A SÖTÉTBARNÁVAL, NÉHA AKÁR A FEKETÉVEL, AHOGY ÁTHALADUNK A SÖTÉT, FÉLELMETES ALAGUTAKON.

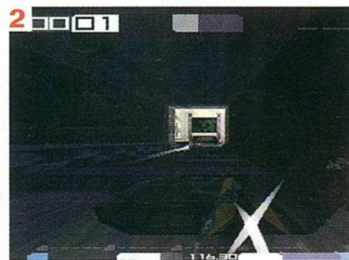
szólva, nagyjából a régi irányvonalat követi – ami érthető is, ha azt nézzük, milyen nagynevű elődje. A légpárnás bagázs azonban most már nagy felbontásban jelenik meg és valóban szenzációsan néz ki. A „pop up" kifejezés valahol az ajtón kívül maradt...

Míg őse színesebb jövőt sugallt, a *Wip3out* palettája a tompább árnyalatokból áll össze. A szürke és a kék keveredik a sötétbarnával, néha akár a feketével, ahogy áthaladunk a sötét, félelmetes alagutakon. Bár a fejlesztő csapat alapvetően új, a *Wip3out* projektvezetője, Nicky Westcott már az előző két játékon is dolgozott. A Designers Republic úgyszintén, ők készítették azokat a fantasztikus ikonokat, melyeket egyesek azóta gátlástalanul átmásoltak egyéb játékokba. A *Wip3out* csodásan néz ki. Kidolgozottabb és gördülékenyebb, mint valaha.

Egy város nyolc pályája áll rendelkezésünkre. Négyre azonnal kifuthatunk, míg a többire csak megfelelő repülési gyakorlat birtokában juthatunk be. Levonták az eredeti játék tanulságait – ezúttal az első pályákon még nem kell Forma 1-es szinten vezetnünk ahhoz, hogy elsőként futhassunk át a célvonalon.

Az első *Wipeout*-tól eltérően a nehézségi szint azért később sem ostromolja a plafont – igen, egyre trükkösebbek a pályák, de nem kell annyira gyorsan fejlődnünk, hogy abba kellene hagynunk a játékot, ha elakadtunk.

Nyolc istálló áll rendelkezésünkre, a *WipEout 2097* csapatai mellé újak szegődtek. A keményebb pályákon a különféle hajók nagyjából ugyanannyit nyújtanak és inkább a fegyverek taktikus használatán van a hangsúly, mint a gyorsaságon. Sőt, a gyorsabb gépek egy része gyakran sérülékenyebb. ▶

[1] Van itt korlát is. [2] Az out-of-ship (hajón kívüli) nézet még mindig a legjobb.





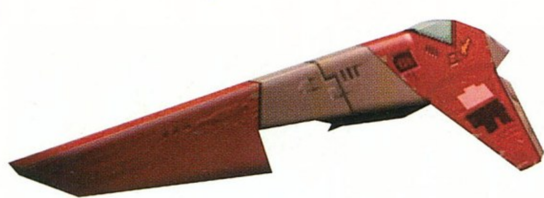
[1] A riválisok mesterséges intelligenciája sokat javult. [2] A zöld emberke tisztán láthatóan villog. Nézd! [3] Helyenként méretes rámpákat találhatunk.

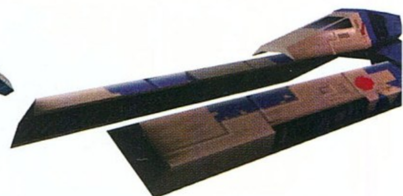
NYOMASSÁTOK KETTESBEN

A *Wipeout* sorozatban első alkalommal kétszemélyes, osztott képernyős módban is játszhatunk. A Psygnosis számára bizonyára nem kis feladat volt ezt így megcsinálni.




A gyorsítók taktikus használata a kétszemélyes játék fontos eleme. Meg a gyorsaság is.









[1-5] A Psygnosis team 20 pályát tervezett, melyek közül végül a legjobb nyolcat választották ki. A pályák elmés részei között találhatjuk a kemény, kanyargós lejtőket is.



A *Wip3out* olyan könnyedén fut, amennyire csak lehetséges egy verseny-játék esetében. Hihetetlen sebességgel száguldozik a legkisebb hiba nélkül. Az elmúlt éveket nyilvánvalóan munkával töltötték a fiúk. Az első menet ugyan elég könnyű és egyenes, de amint beérsz a városba, a Mega Mall-ban (Mega Áruház) találod magad, ahol máris egy kanyargós lejtőn röppensz lefelé.




Eljött az idő, hogy gyermekkorunk gyékényeiről átszálljunk egy légpárnás hajóra és a baloldali légféket rángatva rohangáljunk körbe-körbe. Felkavaró élmény – a tengeribetegek reggelije játék közben bizony könnyen a nadrágjukon landolhat.



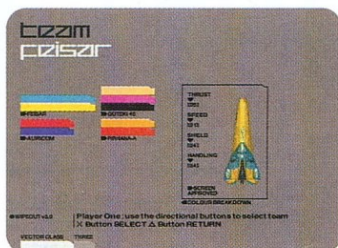
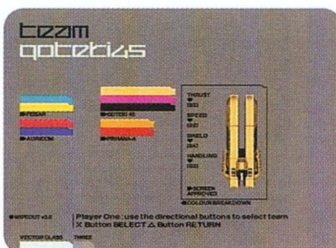

EZ AZ ELSŐ DUAL-SHOCK KOMPATIBILIS *WIPEOUT*, AMELYET JOBB AZ ANALÓG JOYSTICKKAL HASZNÁLNI.

Más pályákon akár többször is végig kell futnunk, mert ahhoz, hogy győzedelmesen hagyhassuk el a pályát, memorizálnunk kell az élesebb kanyarokat. Sok a sötét alagút – helyenként a falhoz csapódva frusztráló órákat tölthetünk itt. Bár a hajó irányítása már-már bosszantóan precíz, nem sűrűn kell majd újra próbálnunk a pályákat. A legnagyobb dolog a játékban az, hogy ez az első Dual-Shock kompatibilis *Wipeout*, melyet jobb az analóg joystickkel használni, mint az irányító pad-del.

Újdonság a pályákon a kétféle útvonal használata. Ez annyit jelent, hogy alternatív útvonalakon is végigzúzhatunk – míg az egyik irányba haladva

HAJÓK – A *WIP3OUT* VÁLASZTÉKA

Ezúttal nyolc csapatot láthatunk, amelyek hajói mind másképp viselkednek.



Persze, nem mindig érdemes a leggyorsabbat választani, hiszen ezek sérülnek meg legkönnyebben, amikor neki-neki csapódunk a falnak a sötét, tekervényes pályákon. Ez a sokféleség kedvez a stratégáknak.

Wip3out





[1] A „pilótaülés" nézet újdonság a *Wip3out*-ban. [2] Elénk színű jelek sokasítják be a pályákat.

gyorsabban szállunk, a másikat választva több gyorsítót szedhetünk fel. Behajthatunk a boxutcába is, ahol rendbe hozzák járművünk elszenvedett sérüléseit. Ha túlságosan lerobban a hajónk, a jármű megáll és már vége is a játéknak. Ezért a fegyverek egyre fontosabb taktikai szerepet játszanak a programban. Eleinte talán kissé félrevezető lehet az arzenál sokfélesége, mert rengetegféle színű „bonusz-párnán" repülhetünk át. Figyelembe véve azt, hogy egyes fegyverek támadó, mások pedig védekező feladatot látnak el, sőt rendelkezésre áll a „dump weapon" (fegyver lerakása) gomb is, megbocsátható, ha néha levesszük a szemünket az útról.

Míg egyes fegyverek teljesen újak a *2097*-hez képest, néhányat egyszerűen átvettek az elődtől. Ha megfelelő pozícióban vagyunk, a *2097*-ből ismert multi-rakéta (multi-missile) akár három hajót is lekap egymástól függetlenül. Hál' Istennek, megtartották a pokoli turbót, melyet használva a pálya olyannak tűnik, mint egy lebegő lepedő – igen, mindent leszed, ami csak elénk kerül. Kedves eszköz a Hyper Thrust (hipertolóerő) is, amely kilő téged, ha lenyomod a jobb felső vállgombot. Éles kanyarok előtt nem ajánlatos ezt használni.

A játék felépítése nagyjából ugyanaz, mint elődeié (és egyéb verseny-játékoké), vannak benne önálló versenyek, versenysorozatok, időfutamok és kihívások. Kihívás (challenge) módban magunk választhatjuk ki, hogy – egytől hétig – hány vetélytárssal akarjuk felvenni a harcot. Fontos újdonság viszont a két játékos számára rendelkezésre álló osztott képernyős opció. Ez dicséretes újítás, mivel a programozók láthatóan sok időt töltöttek azzal, hogy az elvárásoknak megfelelő játszhatósággal ruházzák fel a terméket. Jó hír, hogy így is pompásan működik, alig észrevehető a lassulása az egyéni játékhoz képest. A sorozatból már igencsak hiányzott a multiplayer mód, amely – bízvást állíthatjuk – megérte a várakozást. Bár a *WipEout 2097* szuper link-opcióval rendelkezett, hányan juthattak

> AZ ÚJ KÉTSZEMÉLYES MÓD AZ UTOLSÓ LÁNCSZEM, MELY KÖTELEZŐ VÉTELLÉ TESZI A JÁTÉKOT.

addig, hogy kipróbálják? Vélhetően nem sokan. Az új kétszemélyes mód az utolsó láncszem, mely kötelező vétellé teszi a játékot.

A *Wip3out* leírása nem lenne teljes a zene megemlítése nélkül. Sasha-t kérték fel a zenei rendező szerepére és ő több exkluzív számot írt a játék számára. Akár szereted a *Raindrops Keep Falling On My Head*-et, akár nem, itt nincs meg az a nyomás, amelyet a Prodigy *Firestarter*-e hozott a *2097*-ben. A dallamok nyilván hozzájárulnak majd az eladási statisztikák javulásához. A lényeg mégis az, hogy a *Wip3out* szenzációs verseny-élményt nyújt. Egyszerűen porig alázza a konkurenseket.

Steve Bradley 



[1] Ilyen könnyed és légies a *Wip3out*. [2] Nyomd a légféket, húzd a rudat. [3] Remek látványosság, mi?

Még ilyet...

Wip3out	9/10 PSM04
Wipeout 2097	9/10
Wipeout	8/10
Hi Octane	6/10 PSM02

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 04

GRAFIKA:	Kissé komor, de jól kidolgozott paletta	9
JÁTSZHATÓSÁG:	Sima, gördülékeny, nem könnyű megfelelni benne	9
ÉLETTARTAM:	Két ember mindig odafér majd a gép mellé	9

A *Wip3out*-ot nevezhetnénk egyszerűen „a" futurisztikus verseny-játéknak is. Igencsak megérte három évet várni rá. Két játékossal pedig maga a mennyország...

9 A TÍZBŐL

Tony Hawk's Skateboarding

Megérkezett a **legkeményebb sportszimulátor,** hogy megőrjítse kis szürke gépedet.

Kapaszkodj – felszállunk...

[1] Fogadjunk, hogy mindig erre vágytál – egy többemeletes parkolóház rámpáin leszáguldani.
[2-4] Azokon a rámpákon kéne néhány érdekesebb mutatványt prezentálni...
[5] Egy a játék sok hiper-igazi trükkjei közül, teljes szépségében.













Valljuk be nyíltan már az elején: a *Tony Hawk's Skateboarding* beteg, noha nem orvosi értelemben. A kaliforniai deszkás arcok szótárában ugyanis a „beteg" (angolul „sick") szó a legnagyobb dicséret. Emlékezz erre, amikor a *Tony Hawk's Skateboarding*-gel játszol, mert a deszkák, amiket használsz, a rámpák, amiket kipróbálsz, a szintek és a játékmenet mind-mind „beteg" – ha nem egyenesen fertőző.

A *Tony Hawk's Skateboarding* egy agresszív mozdulattal beugratott a sportszimulátorok világába, új lendületet adva annak. Hogy mi ez a sok szöveg, mikor ez végül is csak egy gördeszkás játék? Hát, akkor figyelj... Lehetsz a sportvilág legjobb deszkása, és nyolc másik profit is kipróbálhatsz. Te választod ki a deszkát, a felfüggesztést, a kerekeket; és a legeszementebb, legőrültebb mutatványok kivitelezése is könnyű, lélegzetelállítóan érdekes, és átkozottul jó érzés. Tény: elhiszed majd, hogy az ember tud repülni...

A *Cool Boarders 3* is ott volt, nem? Hát akkor képzelj el egy street-deszkázáson alapuló játékot, amelyik változatosabb, jobb a grafikája és a játszhatósága, kemény zenével. A *Tony Hawk's Skateboarding*-ról van szó... Már az első pályán tudod, hogy ez valami különleges lesz. **Miután kiválasztottad a deszkát, a felfüggesztést, és a kerekeket, egy raktárépületbe kerülsz – ez a gyakorlószint, ahol elsajátíthatod az irányítást, és remélhetőleg néhány lazább mozdulatot.** Van belőlük egy rakás; ha sikeresen kivitelezel egyet, extra pontszámhoz jutsz, és, akárcsak a *Cool Boarders*-ben, az új kombinációk még többet érnek. Mindegyik célja az, hogy videókat (nem a készülékről van szó...) nyerj. Ezt azzal érheted el, ha sok pontot gyűjtesz össze, és egyszerűbb – de nem feltétlenül könnyebb – feladatokat hajtasz végre. Például a egyik szinten azzal kaphatsz ilyet, ha átugrasz öt piknikasztalt. Ha már elég videód van,



> Egy rosszul időzített mozdulat egy tereptárgyon, és máris repülsz a deszkádról, véreset landolva a betonon.



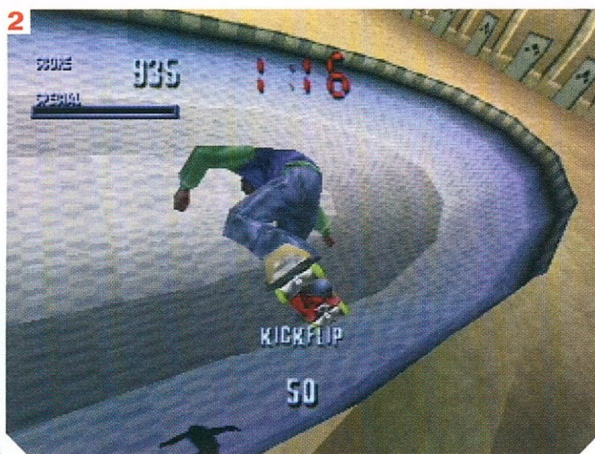






KIADÓ:	Activision	FEJLESZTŐ:	Neversoft
MEGJELENÉS:	Október	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990.–	MŰFAJ:	Gördeszka-szimulátor

1


2


3


4


6


5


[1] Nem egészen jött össze, mi? A THS nem adja ingyen, ha valamit elszúrsz.
[2–5] Mindenféle helyen kipróbálhatod ezeket a trükköket – pl. egy Miami-i medencében, vagy egy játszótéren.
[6] Így néz ki a „nose-grind" (orrozás). Most, hogy már láttad, menj, és próbáld ki.
(A PSM nem vállal felelősséget az esetleges sérülésekért...)

GYERÜNK AZ UTCÁRA

A *THS* egyik legjobb jellemzője a rámpák és terepek változatossága. Szeretnél egy személyre szabott deszkán a posta mellett gyakorolni? Légy a vendégünk...







mehetsz a következő szintre, vagy vásárolhatsz új felszerelést. A *Tony Hawk's Skateboarding* egyik legjobb tulajdonsága a folyamatos tanulás. Az ugratások például eleinte nehezen mennek majd, és sok is van belőlük, de az első néhány játék után beleszoksz az irányításba. Csak a deszkád kormányzásával kell törődnöd, és hogy megfelelő időben a megfelelő gombokat nyomd.

Persze a játék nem mindig könyörületes – és ez az, amiben jobb a többi sport szim-nél. Egy rosszul időzített mozdulat egy tereptárgyon, és máris repülsz a deszkádról, véreset landolva a betonon. A *Tony Hawk's Skateboarding*-ban megvan az a különleges plussz, a – mázsányi – valósághűség. Ahogy a deszkások mozognak, amikor a deszkán állnak, amikor korlátokon csúsztatnak le, színtiszta, megelevenedett utcai költészet. Ez az igazi csúcs.

Várj, van még más is. Az utcai pályák mellett, ha elég videót gyűjtöttél össze, versenyeken is kipróbálhatod a képességeidet. A legjobb combo-k, és a változatosság mind pontszerző, úgyhogy ha azt akarod, hogy a bíróknál bejöjjön a stílusod, ne ragaszkodj egy rámpához vagy mozdulatsorhoz. Az első érmed megszerzése, még ha csak bronz is, hihetetlen érzés, és még több pályát és bonuszt érhetsz el vele.

A *Tony Hawk's Skateboarding*-ban minden megvan. Nem csak sportszimulátor, hanem életmód is. Még akkor is, ha nem vagy otthon a deszkázásban, vagy a zsargonban, annyira tetszeni fognak a végrehajtható vakmerő mutatványok, hogy a nehéz, végigdolgozott nap után is egész éjszakás *THS*-meneteket zavarsz majd le. Ha pedig deszkás vagy, imádni fogod, ahogy a játék elkapta azt az érzést, ami ezt az életmódot jellemzi.

Stephen Lawson 

1


2


[1–2] Na, ezt hívják repülésnek! Olyan jó érzés.

Még ilyet...

Tony Hawk's SB	9/10	PSM04
Street Skater	8/10	
Cool Boarders 3	8/10	
Cool Boarders 2	8/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 04

GRAFIKA:	A jelenlegi legélethűbb darab	8	Ha deszkás vagy, ez az, amire vártál.
JÁTSZHATÓSÁG:	Minden együtt.	9	A többieknek pedig hihetetlenül
ÉLETTARTAM:	Tiszta élvezet játszani, nem lehet abbahagyni	9	szórakoztató játék.

9 A TÍZBŐL

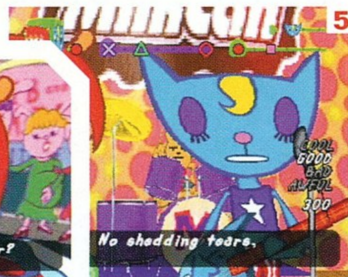
[1–3] A helyszínek, sajnos, sokkal változatosabbak mint a játékmenet. [4] Ismételt pengetés a rossz hangon, végzetes lehet. [5–6] Az élet megpróbáltatásai egy utazó együttesben.















Um Jammer Lammy

Nyomulás **gyümölcsszerű fejjel** - lépj a színpadra az *Um Jammer Lammy*-ben, hogy megszerezd a **„Legihletettebben Őrült Videójáték”** címért kapható Grammy-díjat.

Végy egy csipetet a The Beatles *Yellow Submarine*-jából. Keverd össze Dali vásznán egy kevéske Pink Floyd-dal, és öntetnek tölts rá egy, a 70-es években népszerű kaleidoszkópot.

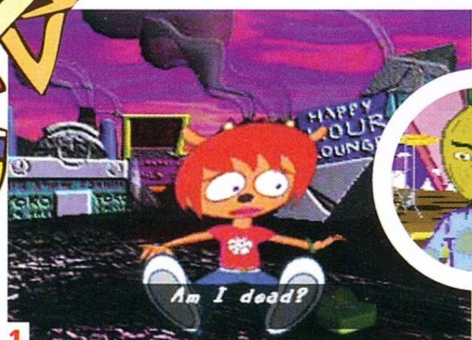
Aztán lassú tűzön főzd ezt a habzó keveréket, amíg az egész *The Magic Roundabout* átalakul egy ibizai discová. Habard be egy kis digitalizálással, és csodáld meg a végeredményt. Amit kaptál, az alig egytizede a szürreális, vibráló, elmebeteg agy-puding *Um Jammer Lammy*-nek.

Ez az őrültség a *PaRappa The Rapper* folytatása. A játék alapjai ugyanazok maradtak. A megszokott PlayStation jelek változatos pörgésben jelennek meg. A zene dübörög, és mint a hasonló kezelésű *Bust-A-Groove*-ban, a pengetéshez időben le kell nyomni a gombot. A lényeg, amire ki akarunk lyukadni az, hogy ez egy igen egyszerű játék. Mindazonáltal az *Um Jammer* kimagasló abban, hogy segít elfelejteni mindent a játékokról, és beleolvaszt valami őrült környezetbe...

Mi végre ez a bolondság? Lammy-val játszol – ezzel a takaros, félős kis leánykával, aki Madchester-stílusú farmerben és felnyírt hajjal mászkál. És sajnos rosszul érzi magát. Szenved az önbizalom hiányától – vicces, mi? –, de nem hagyja magát és bizarrabbnál bizarrabb jeleneteken megy át azon fáradozva, hogy megtalálja a gitárját, aztán pontosan ott legyen a koncerten, és fellépjen az együttesével, a Milkcan-nel. Minden egyes helyszínen egy-egy zenei közjátékba csöppen. Például, az első helyen Lammy koncertre rohan az énekessel, Chop Chop Master Onion-nal (emlékszel még az első játékból











[1] Meghaltam? Nem. [2] Leendő anyák tömege van a hagymafejű srác képénél. Néha jobb, ha semit se kérdezel. [3] Ha ez a pilóta az utolsó esélyed, hogy időben odaérj – inkább késs el.







KIADÓ:	SCEE	FEJLESZTŐ:	SCEI
MEGJELENÉS:	Szeptember	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990.–	MŰFAJ:	Rock/Rapelősdi

AZ IGAZI VERSUS MODE AZ, AMIKOR AZON SZENVEDSZ, HOGY A VIRTUÁLIS HÚROKBÓL FAKASZTOTT ZENÉVEL HALÁLRA SUJTSD AZ ELLENFELEDET

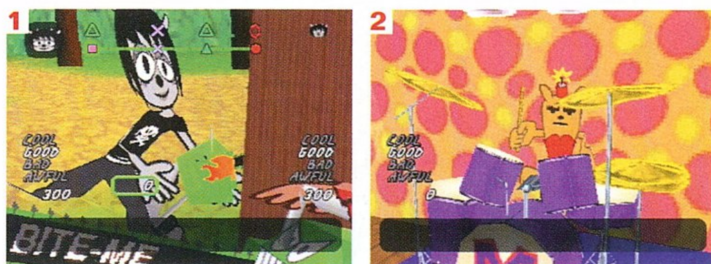
az oktatóra, a könnyfakasztó golyófejre?), aki aztán a harmonika fejű rajongók tömegének énekel. Minden kaland csipetnyi újabb aromát vegyít a történetbe.
Ez többnyire a grafikában és az olyan valószínűtlen helyzetek különös részleteiben jelenik meg, mint amikor Lammy-t ráveszik, hogy oltson el egy hatalmas tüzet, vagy éppen egy furcsa repülőt vezessen végig az utcán.

A játék elfelejti a *PaRappa* hip-hop stílusát, és mint burkoltan a címben is megtalálható, a rockzenére tér át. Lammy gitáros. Ebből következően komoly ujjmunka szükségeltetik, hogy a hangok széles választéka jól szólaljon meg. Hardcore zúzások, balladák, gitárszólók – biztosan nem kell ennél nagyobb választék. **Ha befejezel egy részt, kapsz egy nyilvánvalóan hasznavehetetlen dolgot – egy tűzoltó forgó, villogó fénnyel jutalmaz téged.** Ezek a tételek grafikailag is megjelennek a következő körben,és a Select gomb érintésével a hangzás megváltoztatására használhatók. Az analóg joystick-ek hápogtatóként használhatók. Funky-s beütés?

Az igazi fejlődést a Two-Player Mode jelenti, ami a játéknak legalább négyszeres újrajátszás élményt kölcsönöz. Együttműködés vagy Versus (ellenfél) mód áll rendelkezésre egy játékos és a társa számára, de az igazi versus mode az, amikor azon szenvedsz, hogy a virtuális húrokból fakasztott zenével halálra sújtsd az ellenfeledet. Mint azt a *PaRappa*-ban megszokhattuk, az *Um Jammer* látványvilága is idétlenül vibráló képtelenségek sorozata. A szereplők mintha papírmaséfigurák volnának, Lammy gondolatai gyakran szinte kifröccsennek a képernyőre, a figurák szereposztása pedig – a százlábú dajkától a bólogató pilótáig – egy sérült elme szüleménye.

Egészében véve ez egy remek, szórakoztató játék. A fiatalabbakat rabul ejti, míg a komolyabb korosztály le fogja fitymálni az egész csodaszép őrültséget. Az *Um Jammer Lammy* egy irgalmatlan ökörködés. Meglehet, nem lesz korszakalkotó darab a játékok világában, de az igényes kivitelezés, a két-játékosösszecsapás és a szakadatlan találékonyság az átlagos játékok fölé emeli. Ez a program rövidke tanulmány arról, mit lehet létrehozni, ha a fejlesztők kevesebbet törődnek a 3D-s poligonokkal és többet foglalkoznak a hatásos szórakoztatással.

Stephen Pierce 



[1] A mi Lammy-nk gonosz hasonmása. [2] Az együttes dobosa egy dinamit!

Here, take this with you on your next challenge.

Még ilyet...

Um Jammer Lammy	8/10 PSM 04
Bust A Groove	8/10
PaRappa The Rapper	8/10

With a baby we should live so happily

[1–2] Úgy tűnik az Evil Twin (a Gonosz Iker) ellopta a show-t. [3] Úgy tud játszani azzal a harisnyával, mint Hendrix szelleme. [4] Ijesztően primitív. [5] Ne aggódjatok srácok - a láncfűrész teljesen biztonságos. [6] Lammy tényleg rájön, hogy bedugva hagyta a vasalót.

Milk Can

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 04

GRAFIKA:	Színpompás, kibicsaklott rajzfilmszerűség. Derűs	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Egyszerű, de elég hogy újra játssz vele	7
ÉLETTARTAM:	A Two-Player Mode győzni fog a buli meghívottjai között	8

Az Um Jammer Lammy valóban szórakoztató látványosság. A bilibe-lógó-kezű RPG-sek lehet, hogy most a szakállukba mormognak, de jó volna, ha a videojátékok szórakoztatóbbak lehetnének.

8
A TÍZBŐL







[1] Kapd csak le a csúnya bűnözőket [2] Hah, egy vonat! [3] Csak egy bizonyos színű célpontra lőj!



Point Blank 2

A PS legnagyszerűbb fénypisztolyos játéka újra itt van. Célozz, lőj, röhögd szét magad...











[1-5] Egy rövidke pillantás az egyedülálló *PB2* lövöldöző, kiabáló, hordógörgető, hercegnő-megmentő világába.

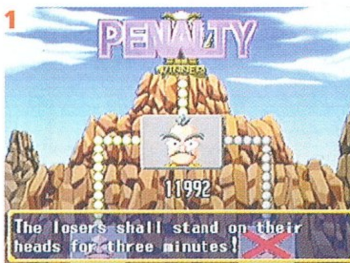


Kevés megvetendőbb ember van a világon, mint az a céllövölde-tulajdonos, aki szemét módon odaragasztja a gumikacsa-célpontokat. Ezzel az önző cselekedettel megfosztja a gyerekeket a zsebpénzüktől és az ártatlanságuktól. Ha van igazság, a *Point Blank 2* tönkreteszi az ilyen rablókat, mivel nem csak több szórakozást ígér, mint a céllövöldék, hanem segít újból felfedezni valamit az elvesztett ártatlanságból is.

Míg egy fegyver elsütését általában mindenki a sérülésekkel és a halállal kapcsolja össze, a *Point Blank 2*-ben csupán a szórakoztatás céljait szolgálja. A rossz fiúk bűnözők, az áldozatok mindig feltartják a kezüket, és mindannyian csak 2D kartonfigurák, akik, ha eltalálják őket, simán eldőlnek, ahelyett, hogy vérrel terítenék be a képernyőt.

Persze, a játék tele van bizarr feladatokkal, pl. le kell lőni az összes vadállatot a dzsungelben – az Állatvédő Liga biztosan ráncolná a szemöldökét erre – de ez is csak puszta szórakozás. A *Point Blank 2* az a játék, amit ugyanúgy játszhatsz a nagyival is, mint a haverokkal a sörözőből. Attól a pillanattól kezdve, hogy Dr. Dan és Dr. Don belovagolnak a képernyőre egy koson, TV vetélkedős zene kíséretében, tudni lehet, hogy elkezdődött a 2D-s lövészeti fesztivál.

Lehet, hogy a *Point Blank 2*-nek nincs sok köze a 3D-hez, de a rajzfilmszerű grafika és a hangeffektek mind csáberejének sikeres részei; maga a játék az élvezetes egyszerűség példája: nézd meg az idő- és lőszerkorlátozást, aztán nyiss tüzet a képernyőre. Több mint 70 pálya vár rád, bár néhány ismétlődik, és gyanúsan hasonló. Szerencsére akad számos elborult, alkotó elme is a Namconál, és így a feladatok végrehajtása elég mulatságos. Komoly célzó állás felvétele lehetetlen attól a pillanattól kezdve, hogy le kell lőnöd a gyapjút egy birkanyájról...





[1-2] Ha hibázol a többjátékos módban, könnyen megszégyenülhetsz...

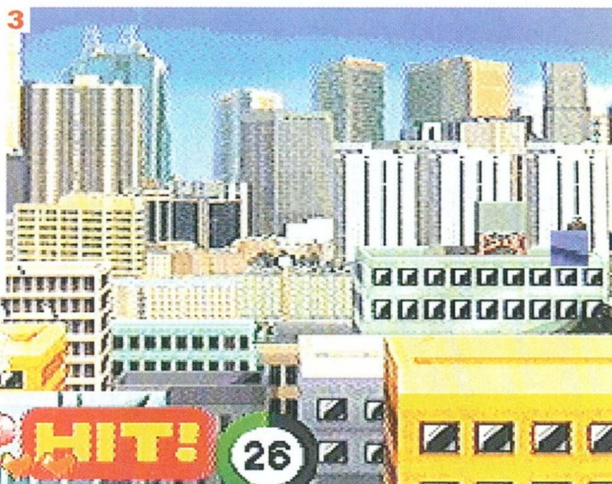






■KIADÓ:	SCEE	■FEJLESZTŐ:	Namco
■MEGJELENÉS:	Már megjelent	■KORHATÁR:	Nincs
■ÁR:		■MŰFAJ:	Fénypisztolyos lövöldözés






[1] Talán kicsit sok a hasonló pálya [2] Játékmód-kiválasztás fegyverrel [3] Látsz bűnözőket a képernyőn? Nem? Na látod, milyen nehéz ez a pálya... [4] A gyorsvonat és az útvesztők biztosítják a változatosságot

A *Point Blank* Very Hard (nagyon nehéz) pályáit most Insane (agyament) névvel illették, és nem véletlenül; ezek gyakran egy lövéses, vagy fejtörő feladatok: egyidejűleg lőni és kivonásokat végezni még a legcsiszoltabb elméknek is komoly feladat lesz, míg a Spot the Difference (fedezd fel a különbséget) pályák már-már ördögiek.

A Training Mode (gyakorlás) – talán feleslegesen – hihetetlenül alapos. Minden egyes pályán végigmész, miközben az eredményességedet egy grafikon mutatja. Ezek után biztos ki akarod majd próbálni a Theme Park Story (vidámparki történet) módot, ahol egy eltűnt hercegnő körül adódott problémát kell megoldani. Itt új kihívásokkal kerülhetsz szembe, pl. kipucolni egy kísértetjárta házat, vagy célpontokat lelőni egy száguldó vonatról. A történet biztos megterheli az idétlenség-befogadó képességeidet, ahogy később találkozol Dan-nel, Don-nal, és a Cosmo Ganggel.

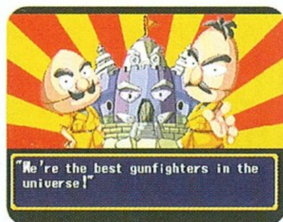
A Party Mode (többjátékos mód) fontos része a programnak, és jól is sikerült, úgyhogy ideje barátokat szerezni, hogy legyen ki ellen játszani. Egy második fénypisztoly talán nem várt befektetés, de bőven megtérül a szórakozásban, amit nyújt. Maximum 8 játékos versenyezhet, bár ebből egyszerre csak kettő. A játék ilyenkor még különböző büntetéseket is felajánl – például a vesztes egy héten keresztül takarítsa a nyertes WC-jét –, és a PSM szerint *ezek* szigorúan betartandók, sőt, szigorítandók.

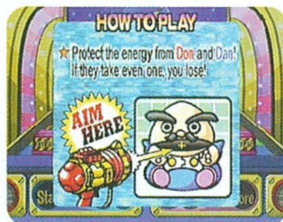
Azok számára, akik azon vitáznak, hogy vajon a japán játékok tényleg fantasztikus játékélményt nyújtanak-e, a *Point Blank 2* elegendő lőszer lesz, az érveket megerősítendő...



AZ AGYAHAGYOTT BRIGÁD

Dr. Don és Dr. Dan nem pihentek a *Point Blank* óta. A mindennapos mókuskerék – keselyűk hessegetése és hordók tologatása – mellett feltalálták a világ legkeményebb játékát. Ha minden pályát megtisztítottál a Vidámpark módban, Don és Dan elborult nézeteiből részesülhetsz: elmagyarázzák a Cosmo Gang szabályait. Öt apró fickó próbál üzemanyaggal töltött ládákat behurcolni Dan és Don űrhajójába. Egy jól irányzott bumm a fejbe egy ideig visszatartja őket, de ezek bizony szívós arcok, és a támadásaik egyre gyakoribbak és gyorsabbak lesznek. Baromi nehéz, és ha vesztesz, Dan és Don egy tejes percen keresztül röhög az arcodba. Pedig nem is igazi doktorok...







Még ilyet...

Point Blank 2	8/10	PSM04
Time Crisis	8/10	
Point Blank	7/10	

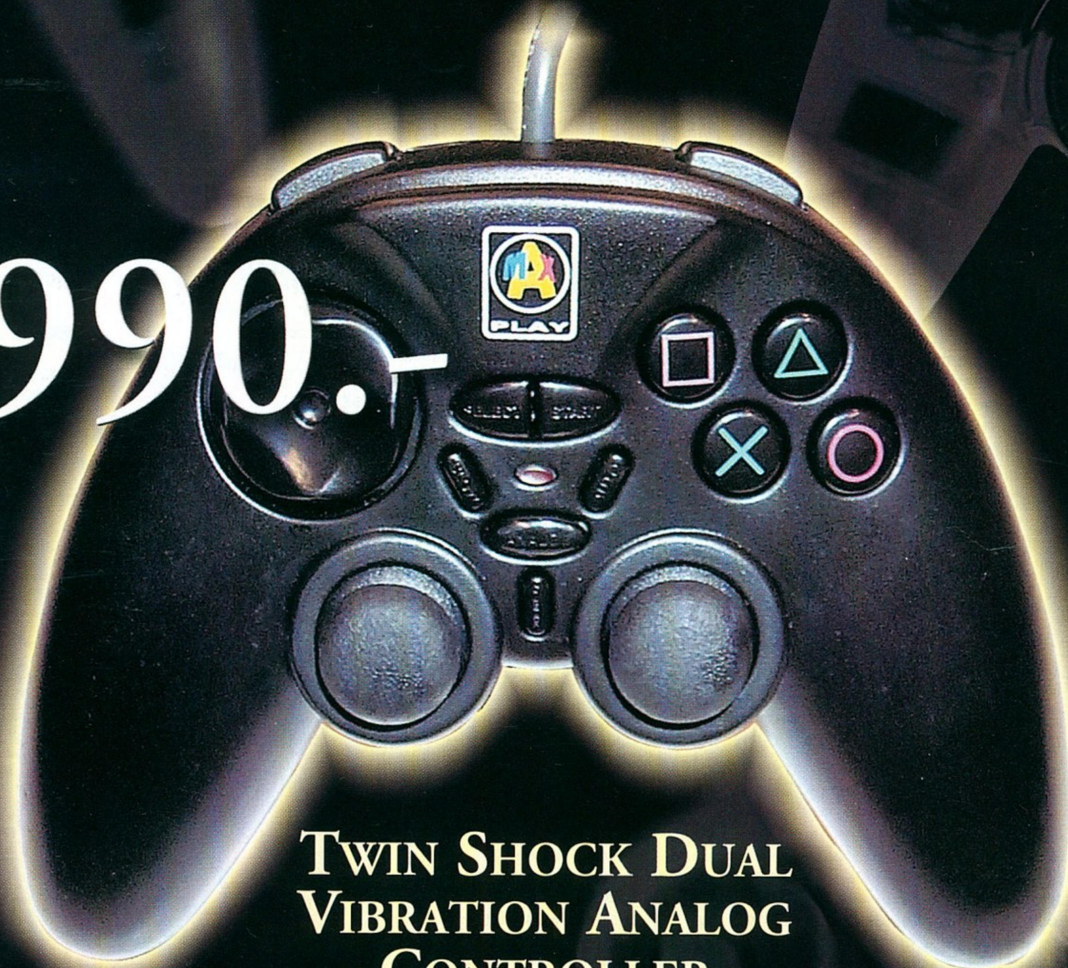
ÉRTÉKELÉS

■GRAFIKA:	Kellemes a kivitelezés, kellemetlen a 2D	7	Hol másutt lőhetnél bégető juhokra?
■JÁTSZHATÓSÁG:	Fantasztikus, zseniális	9	A *Point Blank* teljesen egyedi, és már ezért
■ÉLETTARTAM:	Korlátozott, de a többjátékos mód ezt kompenzálja	6	megéri fénypisztolyt venni. Nagyon ott van.

8 A TÍZBŐL

N-Tec

The Playstation Distribution Company



4990.-

TWIN SHOCK DUAL VIBRATION ANALOG CONTROLLER

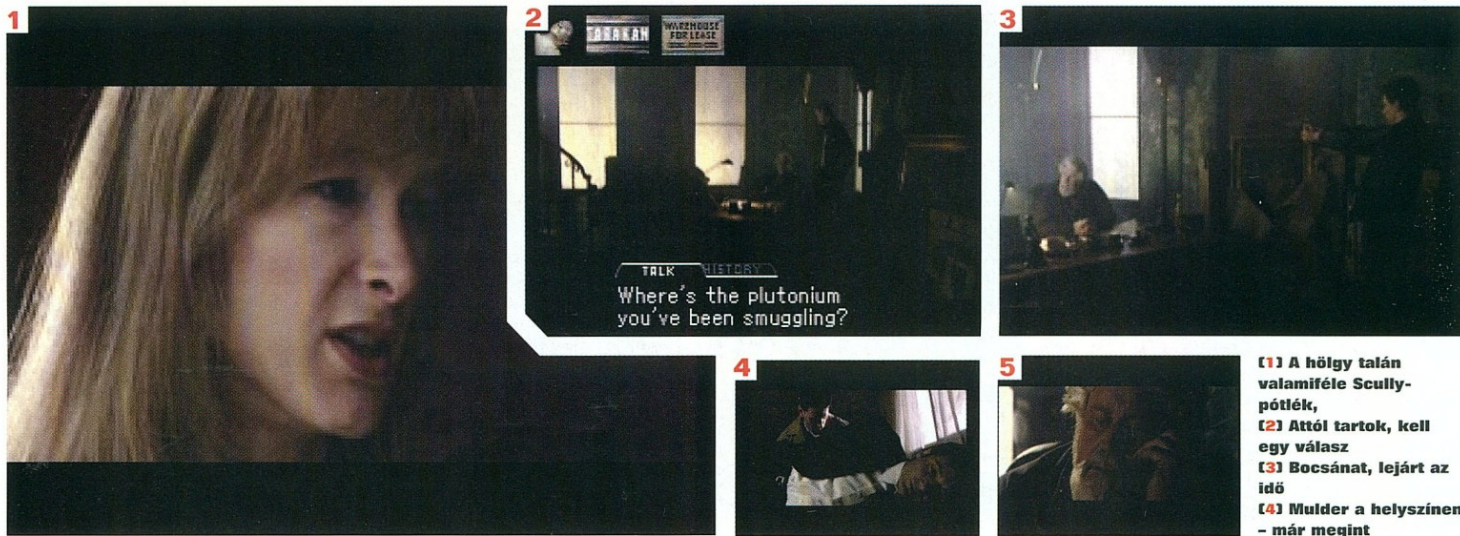
KAPHATÓ:

TESCO - Budapest, Fogarasi út
TESCO - Budapest, Pólus Center
TESCO - Debrecen
TESCO - Kaposvár
TESCO - Miskolc
TESCO - Nyíregyháza
TESCO - Szeged
TESCO - Székesfehérvár



VISZONTELADÓK RÉSZÉRE:

N-Tec Kft.
Levélcím: 1072 Budapest, Dob u. 45
Telefon/Fax: 262-2309



[1] A hölgy talán valamiféle Scully-pótlék,
[2] Attól tartok, kell egy válasz
[3] Bocsánat, lejárt az idő
[4] Mulder a helyszínen – már megint
[5] Írta J.R.Hartley

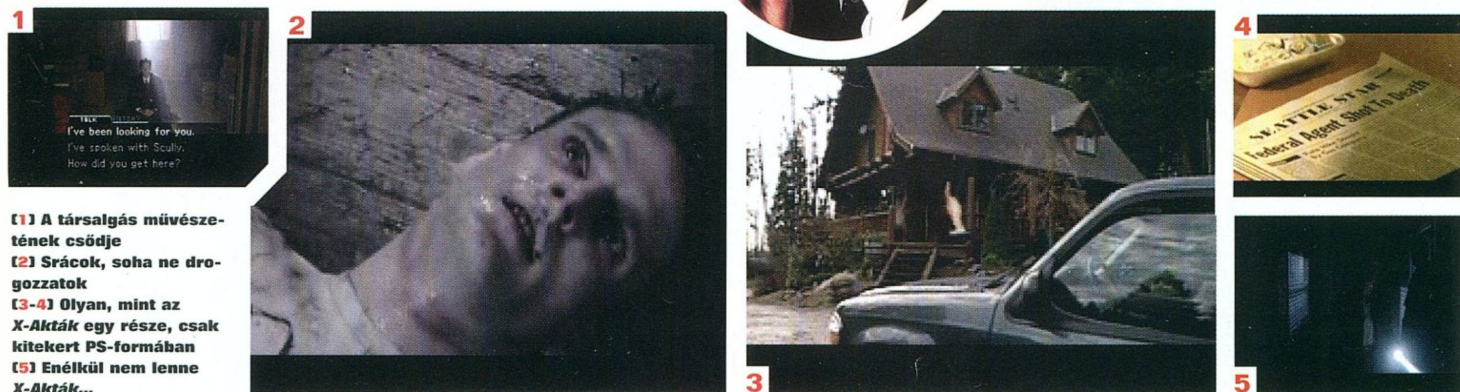
The X-Files

Ijesztő. Egy játék, amely **több kérdést is felvet,** **mint például „De miért?", meg „Mikor lesz már vége?..."**



Hihetetlen, hogy évekkel az interaktív mozi ötletének elvetése után a Fox úgy döntött, ránk ijeszt az *X-Files*-szal. Még hihetetlenebb, hogy több mint egy évet töltöttek azzal, hogy áthozzák PC-ről, ahol az általános vélekedés a lócitrom szintjére helyezte a játékot. Az az igazság, hogy a játék nehézségét lecsökkentették, megkímélve ezzel minket a legkellemetlenebb pillanatoktól, ámde még soványabbá fogyasztva az amúgy sem túl súlyos programot...

A videó-bejátszások az *X-Files* nagy büszkesége – négy CD-nyi. Nos, az FMV (Full Motion Video, előre felvett videó jelenetek)



[1] A társalgás művészetének csődje
[2] Srácok, soha ne drogozzatok
[3-4] Olyan, mint az *X-Akták* egy része, csak kitekert PS-formában
[5] Enélkül nem lenne *X-Akták*...

KIADÓ: Fox Interactive	FEJLESZTŐ: In-house
MEGJELENÉS: Szeptember	KORHATÁR: TBA
ÁR: 13 990.-	MŰFAJ: FMV kaland





[1] Óriási levágott kezet találtak e repülőgép-hordozón; ez elég ijesztő?
[2] Ezt igennek veszem.
[3] Nem félsz a sötétben? Majd fogsz
[4] Ez az a férfi, aki beoltotta önbe az idegen DNS-t, uram?





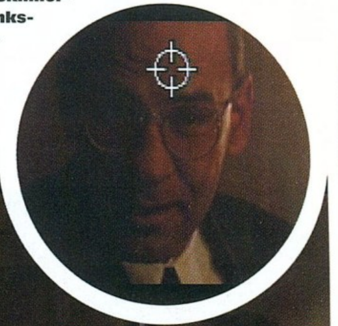
szép, de mint miden jóból (csoki, sör), ebből is megárt a sok. A bejátszások gyakorisága, no meg a tény, hogy ezeken kívül az égadta világon semmi sem történik, megcsonkítja a játékot, nézővé degradálva a játékost. És mivel ezek a videó-bejátszások sem folyamatosak, hát...

A sztori a szokásos *X-Files* téma, csak itt most Mulder és Scully tűnt el, és a te feladatod megtalálni őket. Ja, még valami – nem játszhatod egyiküket sem. Mint Wilmore különleges ügynök, egy babaarcú pasi, akiből nem néz ki több, mint hogy nem fizeti a tartásdíjat, és hogy celluxot ragaszt az orrára, a te dolgod az összes FBI-meló elvégzése. A jegyzeteket, az e-maileket, és a navigációt egy ügyes kis PDA szerkezet végzi, úgyhogy szabadon váltogathatsz a helyszínek között. Furcsa, hogy a párbeszédeket brutálisan korlátozták.

A kezelői felület egyszerű, és így elég hatékony is: cselekvés-ikonok, mozgás-ikonok, párbeszédek szövegei jelennek meg előtted, neked csak annyi a dolgod, hogy jól idomított fóka módjára türelmesen végignyomkodd őket. Ezt néha információmorzsákkal jutalmazza a program, néha azonban teljesen eltűnik a nyom.

CSÚNYA HADNAGY

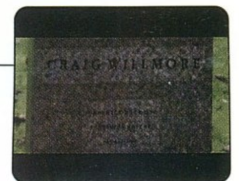
Azért, hogy elvonják a figyelmet a játék fullasztó unalmasságáról, a Fox Interactive belerakott a játékba néhány „vicces" lehetőséget. Az FBI-asztalodnál ülve például FBI-Celluxot ragaszthatsz az orrodra. Hú, de mulatságos. A szórakozás irdatlan méreteket ölthet, ha a szolgálati fegyveredet ráfogod Skinnerre, az igazgatóhelyettesre, vagy Shanksre, a főnöködre. „Kérlek, ne tedd" – remegnek. Szabadítsd meg őket a szenvedésüktől, és miután megnézted, hogy ekkor hogy fejeződik be a játék, szabadulj meg tőle...





MULDER ÉS SCULLY ELTŰNTEK, ÉS NEKED KELL MEGTALÁLNOD ŐKET – VISZONT NEM JÁTSZHATOD EGYIKÜKET SEM...

Ilyenkor valami teljesen logikátlan cselekedet – pl. lefekvés, vagy egy utolsó, semmihez nem kapcsolódó kérdés feltevése – vonszolhatja tovább a játék fonalát. De a játék igazi szörnyűsége: a cselekmény egy szálon, és csak egy szálon fut. Ez azt jelenti, hogy **egy rossz lépés a rossz időben azonnali halált jelent, valamint egy gúnyos képet a kedves Willmore ügynök sírjáról. Köszi.**



Hogy ne vegyük el végérvényesen mindenki kedvét a játéktól, van egy csomó olyasmi benne, amit a rajongók értékelhetnek. Azonban maga a tény, hogy Mulder és Scully csak futólag szerepelnek – Mulder összesen, ha egy percet tölt a képernyőn – elárul valamit a játék minőségéről. Van ugyan jó pár *Virtua Cop*-szerű lövöldözés, amik talán ébren tartanak, de ezeket elhomályosítja a sok passzív ücsörgés, amely a játékmenetet jellemzi. Igazából azt fogod kívánni, hogy bárcsak egy titkos kormányakció eltemette volna a játékot a Nevadai sivatag közepén, abban a pillanatban, ahogy felütötte csúnya FMV-fejét.

Ross Atherton 

Még ilyet...

The Smoking Mirror	9/10
Broken Sword	9/10
The X-Files	3/10 PSM04

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	FMV és előre-renderelt helyszínek. Hát....	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Idegesítő, gyakran illogikus	2
ÉLETTARTAM:	Elég nagy, de csak mert sokszor el lehet akadni...	3

Az *X-Files* újra felélesztette az interaktív film rég eltemetett ötletét, így emlékeztetvén mindenkit, hogy annak idején miért is temették el...

3 A TÍZBŐL

MAX. 2 JÁTÉKOS | MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ | D-SHOCK/ANALOG VEZÉRLŐVEL JÁTSZHATÓ

KIADÓ:	Lego Media	FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már megjelent	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990.–	MŰFAJ:	Komikus gokart verseny

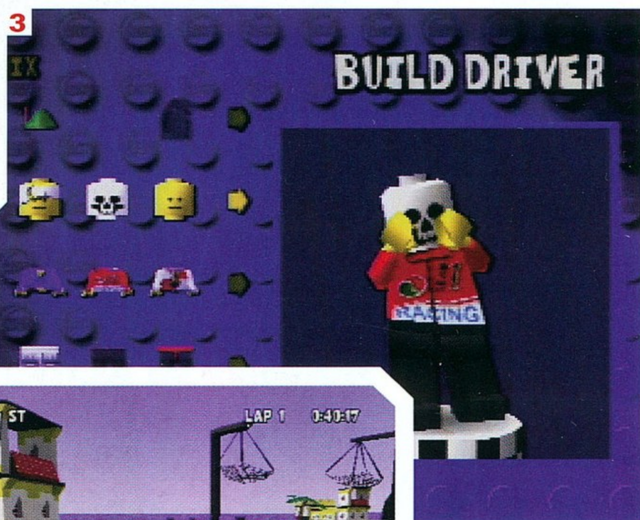
Lego Racers

Versenyjáték a jól ismert bütykökkel a tetején. De vajon a verseny is ér valamit?

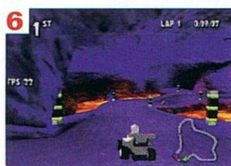

1


2

[1–2] Gyorsul? Gyorsul? Hát nem igazán... csak ugyanaz a monoton, állandó sebesség. [3] Állítsd össze a saját pilótádat! [4] Egyre nehezedik a verseny lefelé a rakparton. [5] Beardy kapitány. [6] Verseny a javából?!



3


6


5



4

PlayStation Magazin CD MELLÉKLET

Az egyszerű dolgok komplikálása nagy divat manapság. Ami hajdan egyszerű sajtos-szendvics volt, most feta rakéta extra majonézzel. Régen roller, most kétkerekű motoros szörnyeteg... vagy például egy egész szimfonikus zenekar begyömöszölhető a zsebedbe MiniDisc-en, és mindennek tetejébe itt van a Lego PlayStation-re.

A Lego Media kiadó úgy döntött, hogy a PlayStation világában próbálkozik döcögősre sikerült fejlesztésével. A modern versenystílus és a hagyományos eszközök együttes alkalmazása nem feltétlenül rossz ötlet, mivel elméletileg szélesebb vásárlói réteget célozhat meg a termék.

Néhány szót röviden a lényegről.

Indulhatsz meglévő versenyzővel (ezek közül Joan of Kart a legjobb), de magad is barkácsolhatsz pilótát. Lehetőséged van saját versenygép építésére. Van egy alvázad és néhány színes, jól ismert kocsiszekrény, amelyekből összeállíthatsz egy nyerő sportautót. Ugyanígy különböző alkotóelemekből (nadrág, törzs, fej, fejfedő) a versenyződet is megalkothatod, s ezek után jöhet a verseny.



Tizenkét, a négy legnépszerűbb Lego témákra – Pirates, Castles, Space, Adventures (Kalózok, Kastélyok, Világűr, Kalandok) – épülő útvonal közül választhatsz. Miután megvan az öt ellenfeled, az X gombbal indítasz, és ha elég jól manőverezel, rátérhetsz a következő négy pályára, miközben az R1 használatával csikorgósabban kanyarodhatsz. A környezeten lehet egy kicsit alakítani (például belehajtasz az utat szegélyező hordókba, hogy lerövidítsd a távot), bár sokat ne várj: hiszen ez csak egy Lego termék. Kissé életszerűbbé teszi a versenyt a kötelezően játszandó két-játékos mód. A látvány tűrhető, de bárki, aki találkozott már az elképesztő *Speed Freaks*-el, az tudja, hogy manapság mik lehetnek az elvárások. A *Lego Racers* messze elmarad ettől a szinttől.

A játék érthetetlen nehézségéről már jobb lenne nem is beszélni. Turbóstarttal könnyen az élbolyban találhatod magad, de elég egy rossz helyzetfelmérés, és máris utolsó vagy. Mivel első helyen befutni nehéz, ezért a *Lego Racers* ezen a téren sem felel meg potenciális vásárlói elvárásainak. Huh... Ennyi elég is...

Stephen Pierce 

Még ilyet...

- *Speed Freaks* 9/10 *PSM03*
- *Circuit Breakers* 9/10
- *S.C.A.R.S.* 8/10
- *Micro Machines* 8/10
- *Lego Racers* 5/10 *PSM 04*

PlayStation Magazin 04

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	A felhasználók manapság ennél már többet várnak	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Túl nehéz, bosszantó és nem elég gyors	4
ÉLETTARTAM:	Kevés éri meg a második bekapcsolást	5

Kitűnő példa arra, hogyan lehet elrontani egy jó ötletet. A Lego újdonsága széles vásárlói közönséget céloz meg, de sokaknak fog csalódást okozni.

5 A TÍZBŐL

KIADÓ:	Mindscape	FEJLESZTŐ:	Pure
MEGJELENÉS:	Szeptember	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990.–	MŰFAJ:	Kapd el őket!

MAX. 4 JÁTÉKOS · MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ · MULTI-TAP HASZNÁLHATÓ

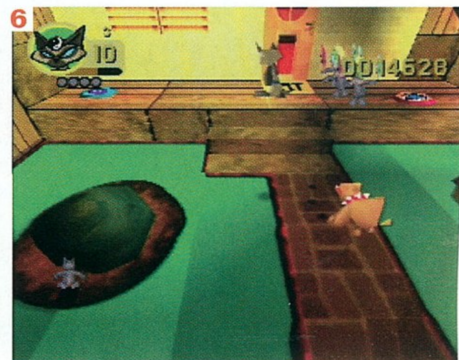
Rat Attack

„Ez egy patkánycsapda/És most megvagy!" Vagy mégsem? Olvasd tovább, hogy eloszlasd a kételyeket.






[1] A *Rat Attack* ravasz kamerája akcióban. [2] Önmagában végigjárni a pályákat sem nagy élmény, játszani rajtuk meg egyenesen kínszenvedés. [3–6] Nem tudom, feltűnt-e még valakinek, hogy a *Rat Attack* különböző pályái mennyire egyformák?


Semmi gond nincs az egyszerű játékokkal véleményem szerint, de ha már tizenegynéhány ezer forintot fizetsz értük, legalább szórakoztassanak. Ha leülsz, hogy a *Rat Attack*-kel játsz, önkéntelenül is felmerül a kérdés, hogy vajon mi játszódhatott le a fejlesztők fejében. „Azt hiszem srácok, megvan! Csináljunk egy játékot, amelyben patkányokat lehet elfogni. Gonosz, mutáns űrpatkányokat! Óriási lesz! Ez az!"

És mekkorát tévedtek. A kiábrándító, unalmas és az idegesítő jelzők alkalmasak a játék jellemzésére, de az óriási semmiképp sem.

Bármelyik pályán kezded a játékot, a patkányfogó macskád első feladata, hogy összefogdossa az adott számú kártevőt. Ezután létrehoz egy méretes kört, amit bármelyik irányban lehet szélesíteni. Minden a körön belülre került patkány el van fogva, és be van zárva mindaddig, amíg be nem juttatod őket az eraticatorba (Nem semmi!). Minél több patkányt terelsz be egy alkalommal, annál több bonuszt kapsz érte. Ha azonban az eraticator (patkánycsapda) felé menet bármely patkányba beleütközöl, minden eddig elfogott rágcsáló kiszabadul.

A *Rat Attack* kameráinak szögei nagyon idegesítőek és jelentős mértékben gátolnak a játékban. Számos alkalommal tapasztalhatod, hogy az eddig elvégzett munkád fabatkát sem ér, mert utólag rálelsz egy patkányra, amit eltakart valamelyik bútor.

Ahogy elcsípted az adott számú kártékony bolhazsákot, megjelenik a kijárat az adott szintről.... És ez így megy tovább.

Elkapni a patkányokat az első pár pályán még élvezetes, de később rájössz, hogy minden szinten ugyanez a teendőd. A dobozszerű képernyőn, ahol a nagy kaland zajlik, változnak a színek, de a környezet kontármunka, a patkányok csak özönlenek mindenféle lyukakból, és őszintén szólva - ennyi a játék. Minden patkányfogó menet végén szembe találod magad a nagyfőnökkel. Hamarosan kikapcsolod a Playstationt, hogy egy kis megnyugtató zenét hallgass.

És mi a helyzet a többjátékos pályákkal?

Négy különböző módban tudsz játszani, legfeljebb négy játékossal. Van egy Rat Chase (aki először éri el a kvótát, az nyer), egy Beat the Clock, egy Score Chase, és végül a Handicap. A *Rat Attack* szörnyű kameraállásától meg lehet zavarodni a többjátékos pályákon, ami esetlen, látótéren kívüli akciókhoz vezet. Vélhetően, ha a *Rat Attack* a valaha megalkotott legjobb kameraszögekkel rendelkezne, a csoportos játékot igénylők szemében akkor is csak a csatornalakó kártevőket idézné fel.

Mielőtt azt állítanád, hogy a *Rat Attack* inkább gyerekeknek való, szeretnénk megsúgni, hogy „Ne becsüld le őket!". A srácok sem hülyék! A csilingelő zenével és a stilizált macskával már őket sem lehet meghatni. Az egyszerű játékokkal kapcsolatosan gyakran hangoztatott „A fiatal közönség kedveli az effajta dolgokat" szlogen mostanra mindennapossá vált. De feltűnt-e már valakinek, hogy mindig ezek a játékok okozzák a legnagyobb csalódást? És ez így is van.

Catherine Channon 

Még ilyet...

Super Puzzle Fighter 2	9/10
Bust A Move 2	9/10
Bubble Bobble 2	8/10
Rat Attack	4/10 PSM04

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 04

GRAFIKA:	Kissé túl világos	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Idegesítően monoton, egyszerűen nem jó	4
ÉLETTARTAM:	Egy órán belül a falhoz fogod vágni	4

Szörnyen érdektelen és unalmas játék, ami leginkább arra ösztönöz, hogy hagyd a játékot és hallgasd a fű növését!

4 A TÍZBŐL

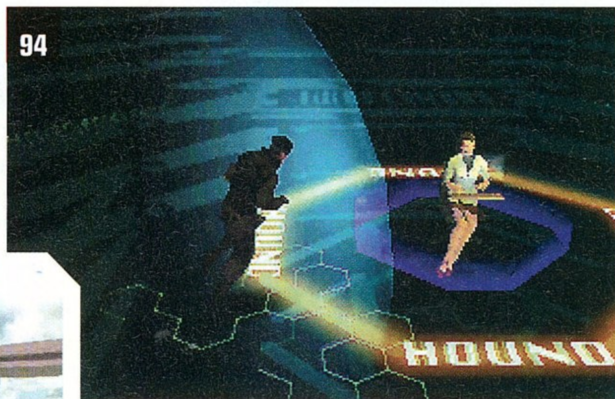
SZIGORÚAN TITKOS

TARTALOM

Elakadtál? Írj a *PSM*-nek! A leveledre feltétlenül írd rá: SZIGORÚAN TITKOS. Telefonon sajnos nem tudunk segíteni...

OLYAN JÓ A JÁTÉK, HOGY EGY ÉJSZAKA VÉGIGJÁTSZOTTAD? VAGY OLYAN KEMÉNY, HOGY MÁR AZ ELSŐ SZINTEN ELAKADTÁL? AGGODALOMRA SEMMI OK, NÁLUNK EGYARÁNT MEGTALÁLOD A BONUSZ SZINTEKET ÉS A KÖNNYÍTŐ KÓDOKAT, AMELYEKRE ÚGY ÁHÍTOZOL.


84



94



86



84



86


94



110



94

SZIGORÚAN TITKOS

Hivatalos Magyar PlayStation®

ERŐVONAL

360

REJTETT JÁRMŰ

A „Démon" nevezetű rejtett járgány eléréséhez a „select game" (válassz játékot) képernyőn nyomd le a következő gombokat: fel, le, L1, L2, Select, és Start. Ha sikeres volt a művelet, hangosan nyugtázza a gép. Ezek után a „Démon" minden szinten, minden játékmódban választható lesz.

MINDEN ARÉNA ÉS PÁLYA

A különböző arénák és pályák eléréséhez a „select game" (válassz játékot) képernyőn nyomd le a következő gombokat: le, fel, R2, R1, Start és Select. Ha sikeres volt a művelet, hangosan nyugtázza a gép. A „Time Trial" (időfutam) és „Battle Mode" (harc játékmód) játékmódokban bármelyik aréna és pálya választhatóvá válik.

METAL GEAR SOLID

KIFOGYHATATLAN MUNÍCIÓ

„Easy" (könnyű) fokozaton játszd végig a játékot úgy, hogy a kínzásnak nem adod meg magad. Jutalmul egy mentést kapsz, és újra kezdheted a játékot immáron egy kendő boldog birtokosaként, ami bármely kézifegyveredhez kifogyhatatlan muníciót biztosít.

LÁTHATATLANSÁG

„Easy" (könnyű) fokozaton játszd végig a játékot úgy, hogy a kínzásnak megadod magad (a „Select" gomb megnyomásával). Jutalmul egy mentést kapsz, és újra kezdheted a játékot immáron egy álcázó felszerelés (Stealth camouflage unit) boldog birtokosaként. Így Snake láthatatlanná tud válni ellenségei számára. Csúcs!

RUHACSERE

Játszd végig a játékot az egyikféle befejezéssel, azután ugyanebből a mentésből (resume) érd el a másik befejezést (lásd fent). A jutalmul kapott mentésből folytasd a játékot, és amikor Snake a liftben leveszi a búvárfelszerelést, James Bond stílusú szmokingban fog virítani. Ha újra végigjátszod a játékot, a végén egy újabb mentést kapsz. Ebben már a ninja cuccba öltözött Snake-kel játszhatsz.

MERYL BUGYIJA

Meryl alsóneműjét kétféleképpen tekintheted meg. Az első, ha a cellája fölött levő szellőzőn keresztül meglesed őt, de aztán nem folytatod az utat, hogy megküzdj a DARPA főnökkel, hanem kijössz a szellőzőből, majd újra bemész, és újra megkukkantod Merylt. Ismételgesd a műveletet, a lány minden alkalommal más gyakorlatot fog végezni, és amikor negyedszer mész vissza, már nem lesz rajta nadrág.
A másik módszer: amikor a „Nuke" épületben újra találkozol Meryllel a női mosdóban, siess az öltözőjéhez, és tetten érheted átöltözés közben. Ha látni szeretnéd a bugyiját, válts „first person" nézőpontra.

DEMO MODE

Teljesítsd az összes „VR Training" játékmódot („Training" - kiképzés, „Time Trial" - időfutam, „Gun Shooting" - lövészet, és „Survival" - túlélőgyakorlat). Jutalmad egy taktikai Demo lesz, amelyben a játék minden játékmódban a legjobb időkkel játszódik le.

LIBERO GRANDE

Különböző feladatok teljesítésével 10 rejtett játékost hívhatsz elő a játékban.
Arnold Lang (az amerikai hátvéd, Alexi Lalas figurája) 8000 feletti összpontszám esetén érhető el.
Ruprech Goes (a dán középcsatár, Ruud Gullit figurája) megszerzéséhez be kell jutnod a játék összes „versenyszámába".
David Magellan (az argentin középcsatár, Diego Maradona figurája) megszerzéséhez min-



Válogass a 360 pályái között!

den „versenyszámban" 1500 feletti pontszámot kell elérned.
Gregorio Zonaras (az olasz csatár, Gianfranco Zola figurája) megszerzéséhez játszd végig a játékot arcade módban az alapbeállításokkal (default settings).
Maurice Poulenc (a francia középpályás, Michel Platini figurája) megszerzéséhez „Vs CPU" módban 100 általános továbbvihető pontot kell elérned bármelyik csapat ellen.

A következő rejtett játékosokért „csak" a nemzetközi kupát kell elnyerned bármelyik csapattal. Amikor megszerzed a világelsőséget valamelyik csapattal, kapsz egy rejtett „jutalom" játékost. Hogy az alábbiak közül kit, az attól függ, melyik csapattal játszottál.
Roland (a brazil csatár, Ronaldo)
Minoru Kai (a Crotai Zagreb csatára, Kazuyoshi Miura)
Edgard Cailaux (a Manchester United volt csatára, Eric Cantona)
Powel Gardner (a

Middlesborough középcsatára, Paul Gascoigne)
Gerald Wells (az AC Milan csatára, George Weah)

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

A különböző szintekre ugráshoz add meg a szintnek megfelelő jelszót. Ha sikerült a művelet, a jobb alsó sarokban meg fog jelenni a szint száma.

Az 1. szinthez üsd be: **P, O, L, I, C, E.**
Az 2. szinthez üsd be: **O, C, T, O, P, I.**
Az 3. szinthez üsd be: **B, R, A, I, N, S.**
Az 4. szinthez üsd be: **F, I, N, G, E, R.**
Az 5. szinthez üsd be: **B, A, N, A, N, A.**
Az 6. szinthez üsd be: **J, U, N, G, L, E.**
Az 7. szinthez üsd be: **V, O, O, D, O, O.**
Az 8. szinthez üsd be: **S, Q, U, E, A, K.**
Az 9. szinthez üsd be: **D, U, N, D, E, E.**
Az 10. szinthez üsd be: **T, E, A, P, O, T.**
Az 11. szinthez üsd be: **B, U, T, T, E, R.**
Az 12. szinthez üsd be: **I, N, D, I, G, O.**
Az 13. szinthez üsd be: **S, T, R, O, U, D.**
Az 14. szinthez üsd be: **E, L, I, X, I, R.**
Az 15. szinthez üsd be: **L, I, Q, U, I, D.**
Az 16. szinthez üsd be: **S, T, A, P, L, E.**
Az 17. szinthez üsd be: **S, H, I, R, T, S.**
Az 18. szinthez üsd be: **A, P, P, L, E, S.**
Az 19. szinthez üsd be: **G, A, D, G, E, T.**
Az 20. szinthez üsd be: **T, A, N, U, K, I.**
Az 21. szinthez üsd be: **S, A, L, A, D, S.**
Az 22. szinthez üsd be: **D, U, F, F, C, O.**
Az 23. szinthez üsd be: **P, H, O, N, E, S.**
Az 24. szinthez üsd be: **A, S, S, E, R, T.**
Az 25. szinthez üsd be: **O, X, Y, G, E, N.**
Az 26. szinthez üsd be: **J, O, Y, P, A, D.**
Az 27. szinthez üsd be: **A, C, T, I, V, E.**
Az 28. szinthez üsd be: **M, E, N, A, C, E.**





Szeretsz sportolni? Akkor biztosan kedveled a *Libero Grande*-t [1], és a *V-Rally 2* sem idegen tőled [2].

Az 29. szinthez üsd be: **W, I, N, D, O, W.**
Az 30. szinthez üsd be: **A, G, E, N, D, A.**

SHADOWMAN

LÁTHATATLANNÁ VÁLÁS:

Azon a szinten, ahol Hasfelmetsző Jackkel kell megküzdened (a pályaudvar) találsz egy kékes fénnyel bevilágított téglafalú folyosót. A folyosó végén menj be a fürdőszobába, és elnyered az „Invisible Man" (láthatatlan ember) játékmódot. Ami látható marad belőled: egy izzó szempár, a puska és a „Mask of Shadows" (árnyak maszkja). Szupi!

STICK BOY:

Miközben Loa első próbatételén munkálkodsz (a „Temple of Fire" - a tűz temploma szinten), a két vér-esés közelében keresd meg a 3 voodoo nővért (kék boszorkaféléket) rejtő szobát. Öld meg a voodoo nővéreket, és mássz fel a nagy rámpán. A rámpa tetején helyet foglaló gomb előtt tekints jobbra, egy átjárót fogsz látni. Ugorj a kerítésfélére, onnan pedig az átjáró felé. Addig próbálkozz, míg meg nem jelenik a képernyőn a „Cheat Activated" (csalás aktiválva) felirat. Nyisd meg az „Inventory" (eszközök) képernyőt, ott találod a „Book of Shadows"-t (árnyak könyvét). Ez a könyv a csalások menü, nyisd ki, Stick Boy ott lesz benne.

A „BATON" TITKA:

Ha ezzel a hatalmas késsel (lelőhelye a „Temple of Life" - az élet temploma) az egyik oltár elé állsz, amelynek közepéből tűz tör elő, tudod, amelynek látszólag semmi haszna, és aktiválod - egy eddig elérhetetlen helyre fog transzportálni.

TITKOS AJTÓ:

Mind a 120 lélek begyűjtése után megnyílik egy titkos ajtó, amely mögött egy második „violator" típusú fegyvert találsz. Még jól fog jönni, ha le akarod győzni Legiont. (Vedd tűz alá mindkét violatorral, amíg már nem mozdul. Ekkor kapd elő a „Deadside shotgun"-t, és végezz vele!)

„DEADSIDE SHOTGUN":

Miután leszállsz a villamosról a „Cathedral of Pain"-ben (a fájdalom katedrálisában), menj egyenesen. Balra találsz egy rámpát, amely lefelé vezet a két plató közötti szénfolyamhoz. Fuss balra a szén tetején, amíg el nem jutsz a forgó tüskékig. Menj tovább az ösvényen, amíg egy lyukat nem találsz, amiből egy rúd áll ki. A bal oldalán dobd el magad, ekkor a képernyőn meg kell jelennie a „Cheat Activated" (csalás aktiválva) feliratnak. Nyisd meg az „Inventory" (eszközök) képernyőt, ott találod a „Book of Shadows"-t (árnyak könyvét). Nyisd ki és aktiváld az „I like Deadside shotguns" (a Deadside-i puskákat kedvelem) nevezetű csalást (a padet használd a bekapcsolásához), és már lövöldözhetsz is.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

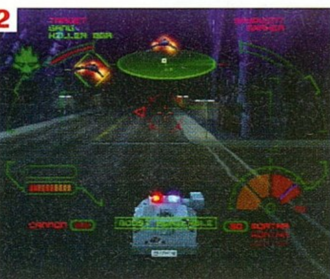
Az összes autó és trophy eléréséhez a főmenüben válaszd a „game options"-t (játék opciók), azon belül pedig a „game progression"-t (játékmenet). Ezen a képernyőn vidd be a következő kódot:

L1, R1, balra, jobbra, balra, jobbra, fel, le, fel, le, X, ezután egyszerre nyomd le az X+Select gombokat.

Ha helyesen írtad be a dolgot, csipogást hallhatsz. Ekkor jelölj ki egy üres négyzetet, és az autó vagy a verseny kiválasztásához nyomd meg az X-et.





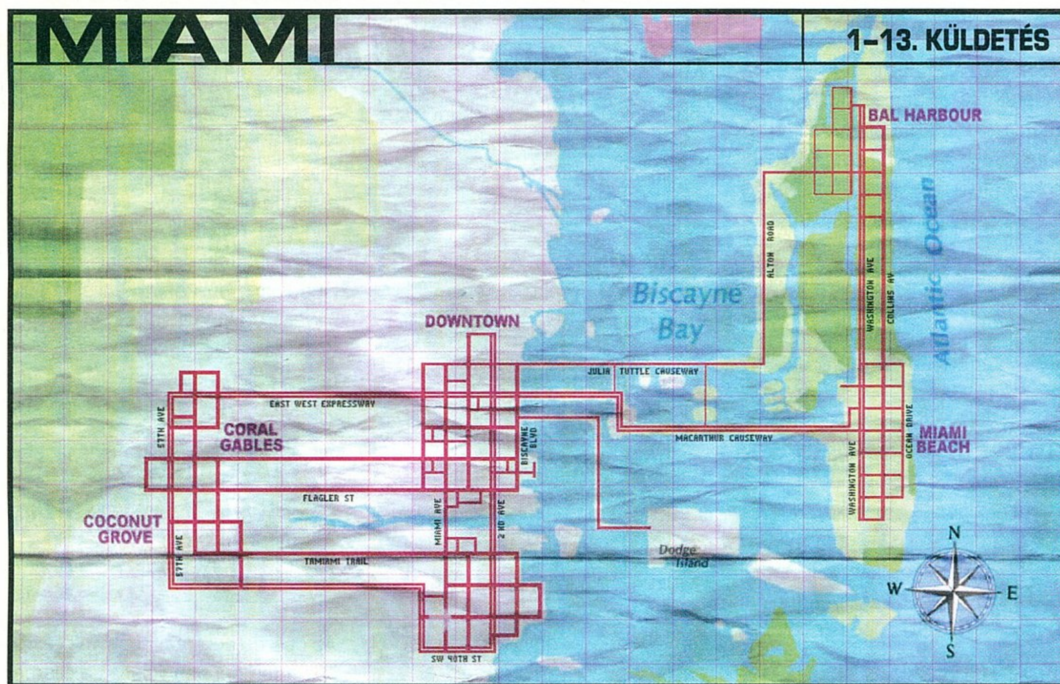


[1-2] Járj egy lépéssel mindenki előtt, röpködj szabadon a *G-Police: WOJ* szintjei között!

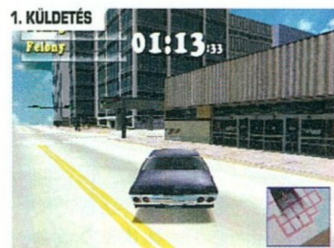
SZIGORÚAN TITKOS

ÜDVÖZLÜNK A DEFENZÍV VEZETÉS ISKOLÁJÁBAN! DAN MAYERS A VOLÁNNÁL, ÚGYHOGY CSATOLD BE MAGAD, MERT A 44 KÜLDETÉSRE KEVÉS AZ IDŐ...

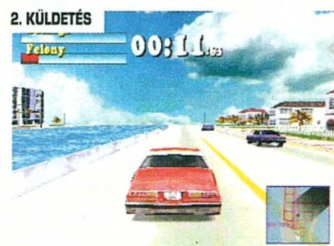
DRIVER



1. KÜLDETÉS



2. KÜLDETÉS



A zsaruk meglehetősen ügyesek az úttorlaszok felállításában, így az elválasztó sávban haladva kerülheted ki a blokádot.



MIAMI

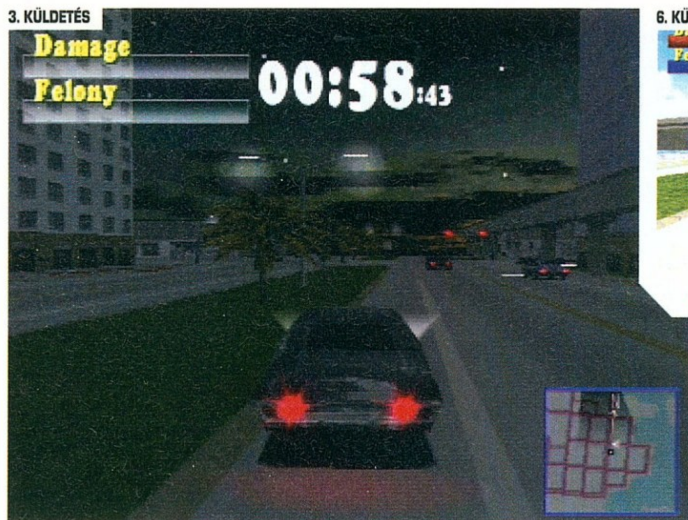
Miami a az első adag titkos küldetés helyszíne. Itt szedheted össze a játék többi részéhez szükséges tudást és tapasztalatot. Itt még nem lesz sok fejtörő futam, így – ha Crockett és Tubbs fejével gondolkodsz majd – nem érhetnek különösebb meglepetések. Azért néha nehéz eldönteni, hogy miként jussunk át a város egyik végéről a másikra. Két útvonal is számításba jöhet, de őszintén szólva mindig érdemes a McArthur Causeway-t választanod.

Első küldetés

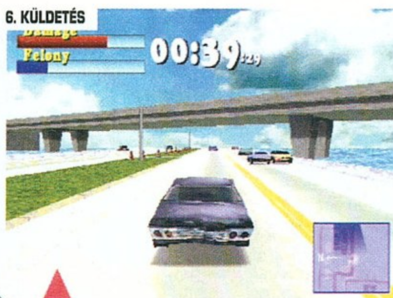
THE BANK JOB (A BANK-BULI)

Egyszerű bevezetés az autós menekülés művészetébe. Cél: egy North Downtown-i bank. A banda épp bent van, és öregasszonyokat ijesztget halálra. Végig kell száguldanod az utcán, majd lefékezve meg kell várnod a srácokat. Vigyázz arra, hogy csak az utolsó 15 másodpercben állj meg, különben a banki alkalmazottak hívják a jardot. Ha felvetted az utasokat, menj a South Miami Beach-en levő rejtekhelyre, de óvakodj a zsernyákoktól. Lehet, hogy nincs radarjuk, de amint észrevesznek, a puskagolyó sebességével tépnek utánad. Végül állj meg a rejtekhelynél, másküllönben a bandatagok nem tudnak kiszállni. Már kész is vagyunk.

3. KÜLDETÉS



6. KÜLDETÉS



hiszen nehéz lerázni őket, mert Miami központján átkocsikázva sokan járőröznek.

Második küldetés
HIDE THE EVIDENCE (REJTSD EL A BIZONYÍTÉKOT)

Az összes szolgálatban levő rendőr a nyomodban van, mert az autót valamelyik birka pont a polgármester irodája elől csórta el – alapos átfestésre lesz szükség, hogy ne ismerjék fel. Erre a célra egy Phil Mitchell garázst kell találnod. Szerencsére van egy North Bal Harbour-tól egy saroknyira. Ez a hely a város másik végén van, de ez most részletkérdés. Akármit is teszel, ne menj a Tuttle Causeway-re, mert túl egyenes és a kékfény azonnal a nyomodba szegődik, ha észrevesznek. Menj vissza a városba a négysávos autópályán és indulj a dokkok felé. Ne szerezz üldözőket, mert nehéz lerázni őket a küldetés végéig.

Harmadik küldetés
TICCO'S RIDE (TICCO UTAZÁSA)

Ticco-nak egy kis dolga akad. Egy szivar nagy pénzzel tartozik neki és bátorításul a baráti kölcsön kifizetéséhez egy kis kalapácsos erőedzésre van szüksége. Onnan jövet menj át a bal oldali hídon (a másik út túl zűrös). Ha megtaláltad Ticco lakását, száguldj tovább Coral Gables felé, de vigyázz, nehogy észre vegyenek a rendőrök. Ticco inkább kerülné az efféle találkozásokat...

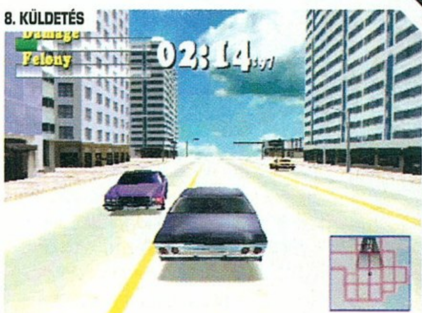
Negyedik küldetés
CASE FOR A KEY (A KULCS ÜGY)

Kemény dió. A küldetésben több helyen is tropára verheted a kocsi csillogó krómozását. Az első részt úszd meg a lehető legkevesebb sérüléssel, majd mentsd el a játékot – a többi részben meghatározó szerepe lesz annak, hogy mennyi sérülést szenvedtél el és hány rendőrkocsi van a nyomodban. Szóval, van egy blokád a Dodge Island-re vezető hídon, s ha az autód nincs pikk-pakk állapotban, nemigen jutsz majd át. Először menj South Miami Beach-re a kulcsért, majd hajts át a Bay-en a második célponthoz, ami Marina-ban van. Eddigre már lesz pár utánfutód. Kerüld el őket, amennyire csak tudod. Üldözd a hajót az egyenes úton, mely Dodge Island-re vezet, óvatosan menj el az utadba kerülő rendőrkocsik előtt. Érdekes módszer, ha polgári autókra ragadsz rá. Valami miatt a zsernyákok nemigen piszkálnak, ha megvan a veszélye, hogy ártatlan polgárok is megsérülhetnek. Húzz át a szigetre, majd kövesd a jeleket, hogy eljuss a titkos összekötőhöz.

Ötödik küldetés
THE CLEAN UP (A TAKARÍTÁS)

A fő nehézség itt a jard elkerülése. Valamelyik kezdő kolléga ott hagyott egy autót a rendőrfőnök házánál; az a feladatod, hogy sértetlenül visszahozd a járművet. A négysávos autópályán visszaviheted egy kis garázsba, Miami központjától keletre. Próbáld meg elkerülni, hogy üldözők szegődjenek nyomodba,

8. KÜLDETÉS



Hatodik küldetés
TANNER MEETS RUFUS (TANNER ÉS RUFUS TALÁLKOZÓJA)

Nagyon egyszerű küldetés. Indulj el a McArthur Causeway-en és keresd meg Rufus-t Miami Beach keleti végén. Azért légy óvatos, Rufus nem lesz boldog, ha a fél rendőrséget a nyakára hozod. Ha pedig még a cél elérésekor is vannak üldözőid, valószínűleg már csak pár másodperced lesz lerázni őket. Nem könnyű ebben a városrészben.

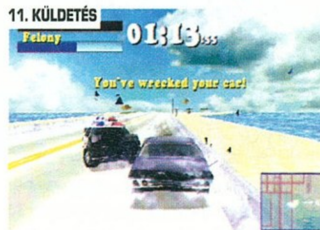
Hetedik küldetés
BUST OUT JEAN-PAUL (SZABADÍTSD KI JEAN-PAULT)

Belekerülhet némi időbe ennek a feladatnak a megoldása. A célpont egy rabomobil, mely úton van a börtön felé. A járművet le kell löknöd az útról, majd a csókát biztonságos helyre kell vinned. Nehezíti a dolgodat, hogy ezek a vezetők elég ügyesek, úgyhogy az elejétől szupergyorsnak kell lenned, hogy lépést tarthass velük. Padlógázzal lökdösd is meg őket rögtön. Ez meglepi majd a smasszereket, de ne hagyd abba, és ne engedd őket egérutat nyerni. Ha esélyed nyílik rá, szorítsd le a járművet az útról egy háztömbön belül. Így sima utad lesz a Bal Harbour-i menedékhelyhez. Ha a rabomobilt a McArthur Causeway-en kergeted végig, még jobb a helyzet, ugyanis a két éles kanyarban megjósolhatod, hogy melyik irányba fordul majd és telibe kaphatod. Az esetleges üldözők sok galibát okozhatnak, így óvakodj tőlük.

Nyolcadik küldetés
PAYBACK (VISSZAVÁGÁS)

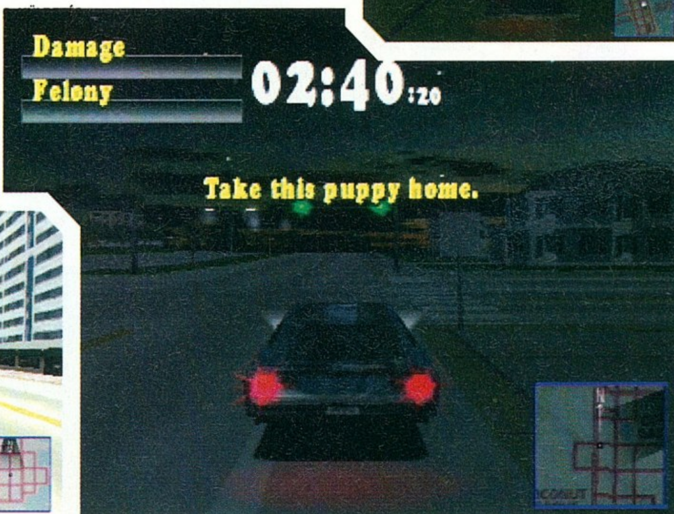
Egy kis békés vasárnap délutáni zsarolás. Ez a küldetés kevesebb munkát igényel, mint ahogyan azt gondolnád. Végig kell süvítened a városon, és öt olyan kávéházat szétverned, amelyek a hirtelen önállósodott, a banda "védelmét" többé nem igénylő Alex Bomperini tulajdonába tartoznak. Ha a radaron tartod a szemed, könnyedén megtalálhatod a célpontokat. Egy pár a városközpontban van, egy az üzleti negyedben, egy Coral Gables-ben és egy Coconut Grove-ban. Ha elkezdted az első zúzást,

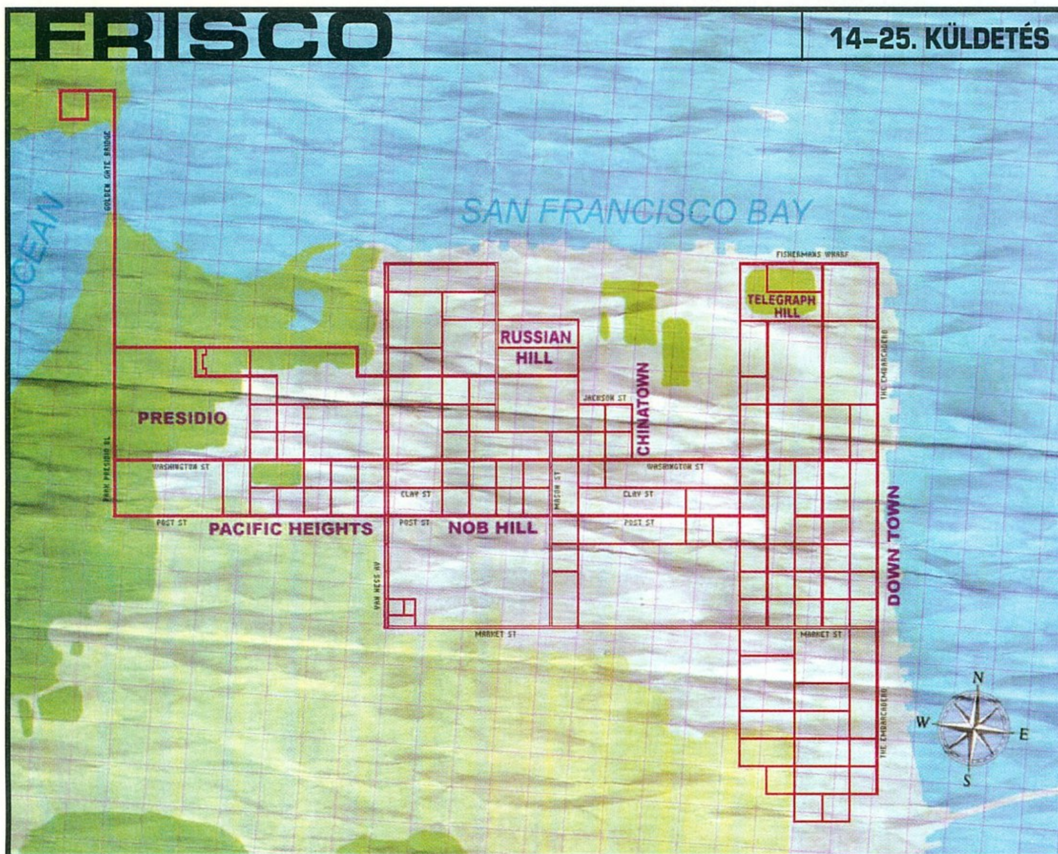
11. KÜLDETÉS



12. KÜLDETÉS







farolj párat bent és borogass asztalokat is idő-bonuszért. Persze az ilyen fékezhetetlen rombolás a hekusoknak is feltűnik, és az első pár támadás után már üldözni fognak. Szerencsére nem túl gyorsak és ügyesek (ebben a küldetésben), így nem okozhatnak neked problémát. Amikor eléred a radar által jelzett területet, lassíts le és tartsd nyitva a szemed – a célpontokat jelölő vörös nyilakat néha nem könnyű észrevenni.

Kilencedik küldetés

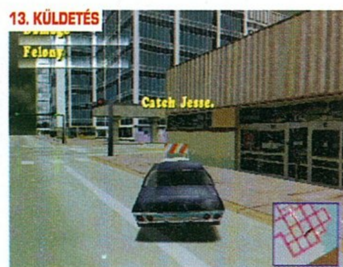
SUPERFLY DRIVE (SZÁGULDÁS)

Kemény egy küldetés, különösen, ha a rosszabbik útvonalat választod. Megvan a kísértés, hogy a Tuttle Causeway-en át menjünk az öböl túloldalára, mert gyorsabb megoldásnak látszik. A bibi az, hogy a jard nagy rakat úttorlaszt állított fel, melyek kimondhatatlan sérüléseket okoznak majd új autódon. Megoldható, hogy erre menj, de nagyon nehéz. Ha a szélesebb utat választod, több esélyed van a sikerre, bár ehhez nem szabad sérüléseket szerezned, mert hosszabb az út a célhoz.

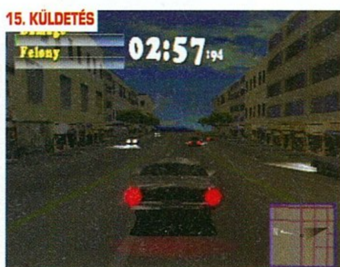
Tizedik küldetés

A SHIPMENT'S COMING IN (SZÁLLÍTMÁNY ÉRKEZIK)

Viszonylag egyszerű, bár problémás átjutni az egyenes utcán Dodge Island-re. Hála Istennek, a zsaruk nem alkalmatlankodnak sokat, így padlógázzal már az utcában is vagy, mielőtt figyelmet keltenél – így úttorlaszok nem akadályozzák majd az előrejutásodat. Amikor a szigetre értél, csak hajts át a körforgalomnál levő ládahalmon. Nincs időd a közlekedési szabályokkal vacakolni. Találkozz az összekötővel, majd sipirc vissza arra, amerre jöttél. Kövesd ellenkező irányból az idefelé vezető jeleket! Érj vissza a rejtekhelyre, amilyen gyorsan csak tudsz!



13. KÜLDETÉS



15. KÜLDETÉS

Tizenegyedik küldetés

BAIT FOR A TRAP (KELEPCE)

Az első szakaszban irdatlan gyorsnak kell lenned. Először is, a lehető legrövidebb idő alatt el kell jutnod Bal Harbour-ba. Érdemes a McArthur Causeway-en haladnod – lehet, hogy hosszabb útvonal, de kevesebb rendőr típusú forgalmi dugóval találkozol. Ütközz neki a fekete autó farának és kényszerítsd arra, hogy Miami Beach felé üldözzön az autópályán. Ne nagyon húzz el, különben nem tud lépést tartani. Amint elérted Miami Beach-et, kövesd a vörös nyilat, és szegény fickó hamarosan szembetalálja magát egy baseball-ütővel.

Tizenkettedik küldetés

TAKE OUT DI'ANGIO'S CAR (SEMMISÍTSD MEG DI'ANGIO AUTÓJÁT)

Még egy viszonylag egyszerű feladat,



16. KÜLDETÉS

amelyben el kell takarítanod az útból egy ellenséges autót. Azért ez a srác ügyesebben vezet, mint Mr. Plod az ütött-kopott öreg kocsijában. Száguldj mögötte és rombold a járművét az utcasarkokon – mindenképp döngöld a földbe, különben egyszer még visszatér és nem lesz kegyelem.

Tizenharmadik küldetés

THE INFORMANT (AZ INFORMÁTOR)

Ebben a küldetésben az úton csillogó víz nehezítheti meg a dolgodat. A zuhogó esőben indulj jobbra a rejtekhelyről és újra csak fordulj jobbra, mintha az öböllel szemben lévő hídhoz mennél. Innen már jól látható a vonat, kövesd ezt az út mentén, amíg élesen balra fordul. Néhány további forduló után megáll, s egy vörös nyíl mutatja, hol kell felvenned az utast. Csak három rövid másodperced van, ezért taposs a gázra, s hajts a sínek alá – ezzel megspórolhatsz néhány pillanatot, ha nem mész neki a támfalnak.

SAN FRANCISCO

Frisco-ban sok végeláthatatlan egyenessel találkozhatsz. Csak az a baj velük, hogy tele vannak bukkanókkal. Emlékszel Steve McQueen-re a *Bullitt*-ból? Az autó kicsit nehezebb, mint amit Miami-ban használtál, de – bár gyorsabb a menet – a veszélyekkel is hamarabb megismerkedhetsz a városban előforduló különféle rázós helyzetekben. A Golden Gate híd is jól néz ki. A Take A Ride (Városnézés) opció választásával megismerkedhetsz a várossal, így jóval előnyösebb helyzetből kezdheted a küldetéseket.

Tizennegyedik küldetés

THE CASINO JOB (A KASZINÓ BULI)

Meglehetősen egyszerű küldetés, mely segít megismerkedned a Chinatown-i rejtekhely környékén fekvő útvonalakkal. Menj a kaszinóba Nob Hill-től délre, vegyél





fel csuklyákat és indulj a South Downtown-i raktárba. Vigyázz az utcasarkokon. Jóval több van belőlük, mint Miami-ban és – hála a villamos vonalnak – dögivel vannak a zsákutcák, melyek mindig épp gyorsuló kocsid előtt tűnnek fel. Hosszú az út a raktárba, de ha már ott vagy, nem nehéz meglátni a vörös nyilat. A bejutás már más kérdés. A bejárat az épület déli oldalán van elrejtve. Hajts át a dobozokon és menj körbe az óra járásával megegyező irányban a találkozási pontig.

Tizenötödik küldetés
THE BRIEFCASE (AZ AKTATÁSKA)

Három helyet kell megtalálnod, mielőtt Az Emberrel találkoznál. Az első ilyen placc a Levy's, melyre könnyedén rálelsz az üzleti negyedben. Ne aggódj, bőven van időd. Aztán száguldj a Nob Hill-i italbolthoz, majd a tesztelés utolsó állomásaként a Russian Hill-hez. Ne állj meg a vörös jeleknél, csak menj egyiktől a másikhoz, segítségnek használd a radart. A Maupin's nevű helyet Presidio-nál találhatod, ezután húzz át a Golden Gate hídon az öböl másik felére, a dombos résznél található találkozási ponthoz. Hihetetlen, hogy mennyi autó jelenik meg hirtelen. Természetesen óvakodj a zsaruktól. Nem engedheted meg magadnak, hogy összetörd az autót, a küldetés elég hosszú.

Tizenhatodik küldetés
XGUNS IN THE TRUNK (FEGYVEREK A CSOMAGTARTÓBAN)

Elég egyszerű felkapom-és-viszem meló ez is. Menj a Fisherman's Wharf-hoz és rejtsd a fegyverkészletet a csomagtartóban. Aztán vidd vissza Jimmy-hez begyűjtésre. Mint mindig, ezúttal is óvakodj a jardtól, nem repesnek az örömtől, ha szuperfegyverek arzenálját találják egy autó csomagterében. Az időkeret a szint egyik felén sem probléma, így érdemes eldugottabb útvonalakat keresned a rendőrség elkerülése érdekében.

Tizenhetedik küldetés
VISIT TO THE MALL (LÁTOGATÁS AZ ÁRUHÁZBAN)

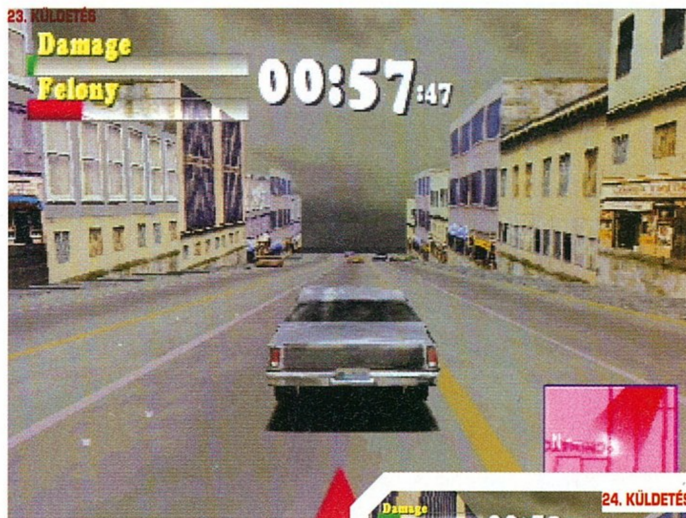
Menj az áruházba (Mall), ahol egy könnyed kirakatrablás vár rád; majd rohanás vissza a biztonságba. Az időbeosztás létfontosságú az úton kifelé. Ha teljes sebességgel vezetsz, sikerülni fog. Majd indulhatsz haza, de ne feledd, hogy hosszú a városon átvezető út és nem törheted össze nagyon a kocsit.
A rendőrség majdnem egész úton a nyomodban lesz, így érdemes a villamospályát is igénybe venned. Kacsázz a mozgó villamosok között, és ha kis szerencséd van, a rendőrkocsik nekik ütköznek. Ez visszatartja őket legalább egy kis időre.

Tizenyolcadik küldetés
TAXI!

A játék összes küldetése közül valószínűleg ez a legkönnyebb. A kocsi hátuljában egy fickó ücsörög – zúzz végig San Francisco utcáin, amíg csak a hátul ülő úriember bírja a tempódat. A kijelző azt mutatja, hogy mennyire ijesztő számára a vezetési stílusod. Amikor tele a kijelző (és a gatya), cimboránk feladja. Néhány 360 fokos fordulat és egy kis macska-egér játék a rendőrökkel megteszi erre a célra. Törd össze az autót nyugodtan, de azért ne teljesen.

Tizenkilencedik küldetés
IN THE PICKUP („PORCELÁN" FUVAR)

Ötletes küldetés, de a veszélyek már az





első próbálkozások után túl nyilvánvalóak. A kocsid hátuljában egy príma gelignittel teli láda van. Ha összetöröd a kocsit, a pakk felrobban. Itt az óvatosság a lényeg. Vezess lassan a Chinatown-ban lévő raktárhoz és kerüld el a környékbeli rendőröket. Ha észrevesznek, azonnal kamikazetámadásokat indítanak ellened és autód ellen. Fura hely ez a Frisco.

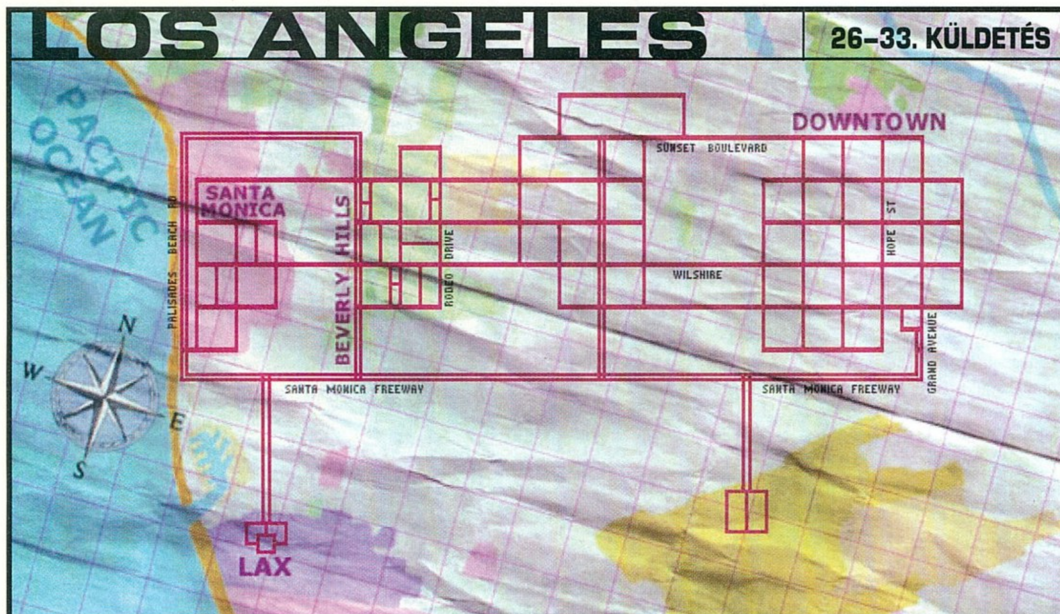
Huszadik küldetés
COSY TO THE CHOPPER (HOGYAN ÉRJÜK EL A HELIKOPTERT)

Cosy-t felvenni egyáltalán nem nagy feladat. Lehet, hogy kevés rá az idő, de itt van a saroknál. A következő próba azonban már nem ilyen könnyű. A helikopterfelszállóhelyhez kell vinned őt, ami nem lesz egyszerű. Az utak nedvesek, így vigyázz a kicsúszással a kanyarokban, de azért figyeld az órát is.
A rendőrök nem jelenthetnek nagy problémát a küldetés végéig, és főleg ha Cosy-t biztonságba helyezted a helikopterben, már nem tudják megállítani.



LOS ANGELES

26–33. KÜLDETÉS



Huszonegyedik küldetés

THE CHINATOWN PICK-UP (A CHINATOWN-I SZAJRÉ)

Az első fogás könnyű, de veszélyhelyzet van, így nem árt padlógázzal menned North Downtown-ba. Vedd fel a szajrét a Pawnshop-nál, aztán uzsgyi vissza Russian Hill-be és Chinatown-ba. Hogy megúszd az egészet, a Southside-ba kell menned. Légy gyors és kerüld a hekusokat.

Huszonkettedik küldetés

THE MERCY MISSION (AZ IRGALMAS KÜLDETÉS)

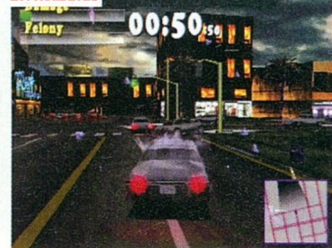
Mojo bajba került, így Tanner-nek meg kell mentenie. Három telefonfülkét kell megtalálnod, az idő pedig igen kevés. Száguldj Downtown északi végéhez és hajtsd végre az első telefonhívást. A második Downtown déli részében van – hosszú séta, de egyenesen előre kell menned.

Végül menj vissza Nob Hill-be és vedd fel szerencsétlen Mojo-t. A bonusz itt azon múlik, hogy mennyire tudod tartani a sebességed – ha nem ütközöl, minden O.K.

Huszonharmadik küldetés

THE SETUP (A CSAPDA)

Az első gond itt az időjárás, hihetetlenül nedves-csúszós az út, s autód az átlagnál gyakrabban pördül meg. Vezess a többszintes parkolóba Downtown-ban és menj fel egyenest. Bár belül minden száraz, azért észre fogod venni, hogy a kocsid csúszik a betonon, ezért vigyázz a kanyarokban. A cél a tetőn van, de hamar rá kell döbbenned, hogy kelepcébe csaltak – rendőrkocsik hordái lepnek meg. Küzdd át magad és próbálj meg visszajutni a rejtekhelyre – persze ez nem könnyű, ha a fél rendőrség utánad koslat.



27. KÜLDETÉS

Huszonnegyedik küldetés

THE HYDE STREET PICK-UP (A HYDE STREET-I UTAS)

Olyasféle vonatos meló, mint Miami-ban; csak szedd fel a fickót amint leszáll a vonatról a Hyde Street-nél. A rendőrök is befigyelnek, így gyorsan kell vezetned, ha már felvetted az informátort. Menj az Embarcadero felé a biztos rejtekhelyre. Az idő pénz, úgyhogy legalább az egyenesekben ne ütközz.

Huszonötödik küldetés

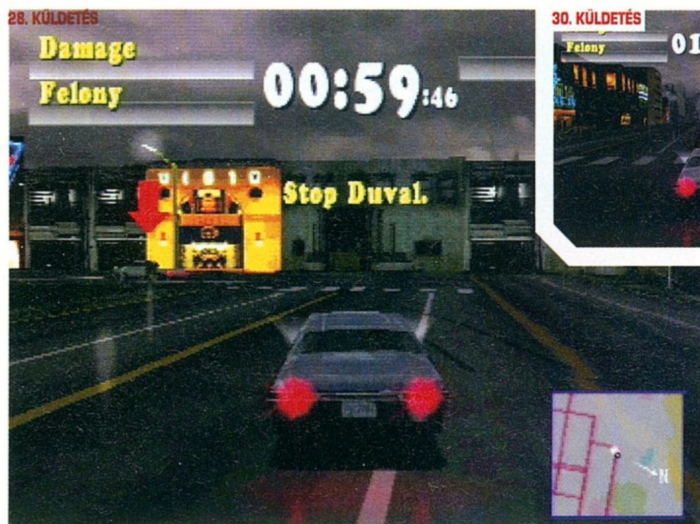
TANNER AND SLATER (TANNER ÉS SLATER)

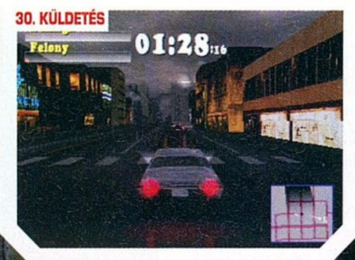
Még egy veszedelmes üldözési szituáció – ezúttal az aranykezű Mr. Slater van az ellenséges autó kormányánál. Igen ügyes a fickó, így lehet, hogy jól jön egy kis üldözési gyakorlat az al-játékban, még mielőtt a dolgok közepébe vágnál. Ragadj rá szorosan, hadd száguldjon végig a járdán. Maradj az út jobb szélén, végül úgyis vissza kell majd térnie a forgalomba, le fog lassulni és bevághatsz elé, majd meglökheted. Öt-hat jókora löket megteszi majd a hatását.



LOS ANGELES

Az első dolog, amelyet LA-vel kapcsolatban észrevehetsz, a város valószerű arányai. Lehet, hogy a térképen nem tűnnek túl nagynak a távolságok, de ezek az országutak egy örökkévalóságnak tűnnek – mondhatnánk, unalmasak. Mellesleg – tekintettel arra, hogy majdnem mindig sötét van – nem könnyű látni az utak végét addig, amíg hozzá nem









szoksz a színhelyhez. Gyakran lehet részed olyan élményben, hogy száguldasz egy felhőkarcoló felé, s csak annyit látsz, hogy a járdák szélesebbek a szokásosnál, elfelejtettél lekanyarodni, vagy épp egy Wal-Mart üvegkirakatába száguldasz bele. Utóbbit nem javasoljuk... Vezess óvatosan, kellemes napot!

Huszonhatodik küldetés

STEAL A COP CAR (A LOPOTT RENDŐRKOCSI)

Sikerült egy rendőrkocsit beszerezned alvilági forrásból! Egyszerűen vissza kell vinned a verdát oda, ahol megszerezték. Figyelembe véve, hogy ez az első Los Angeles-i küldetésed, nem lesz könnyű megszoknod a város arányait. A legjobb módszer az, ha felhajtasz az autópályára – csak vigyázz, hogy a megfelelő sávot válaszd. A szirénát szintén figyelned kell. Jó buli zavarogni a többi jármű között, de ha a zsaruk figyelmét is magadra vonod, bulldogként tapadnak majd rád, ezért inkább kerüld el őket.

Huszonhetedik küldetés

LUCKY TO THE DOC'S (LUCKY A DOKINÁL)

Van egy kis probléma. Egyik cimborád golyót kapott a lábába és kórházi ellátásra van szüksége. Röppenj az East End felé és jobb oldalt hátul egy sikátorban megtalálod a bandát. Az időbeosztás igen fontos tényező ennél a résznél, ezért figyelj, hogy ne ütközz másokkal, és ne legyenek üldözőid. Ha Lucky már a hátsó ülésen csücsül, indulj a kórház felé. Itt már kissé lazábban veheted a dolgokat, bár a doktor épp a város átellenes részén van. Rázz le minden zsarut, aki nyomodba szegődik az autópályán. A nővérek nem szeretik, ha hekusoktól hemzseg a kórterem.

Huszonnyolcadik küldetés

THE CHASE (AZ ÜLDÖZÉS)

Újra csak a szokásos forró üldözési helyzet. Ne veszítsd szem elől a célpontot, mert a maszkos maffiózók mérgesek lesznek. Annyi előnyöd azért még van, hogy tudod, merre akar menni Duval. Nézd meg, merre van a LAX nemzetközi reptér. Látod azt az útszakaszt, amely a légikikötőhöz vezet? Tökéletes hely egy támadásra, nem?

Huszonkilencedik küldetés

MAYA

Pulp Fiction ihletésű küldetés. Maya túllőtte magát, s igen gyorsan a kórházba kell vinned őt. Az első rész nem vészes. Minél gyorsabban érj a klinikához ütközés és üldözők nélkül – így jó pár értékes másodpercet nyerhetsz a pálya hátralevő részére. Mayával a hátsó ülésen a város déli részén levő kórházba kell hajtanod. Ne állj meg a lámpáknál, kerüld el az ütközéseket, ne szedj fel üldözőket – így talán sikerrel végigmész. Mivel csak egy perced marad, ez még így sem lesz könnyű.

Harmincadik küldetés

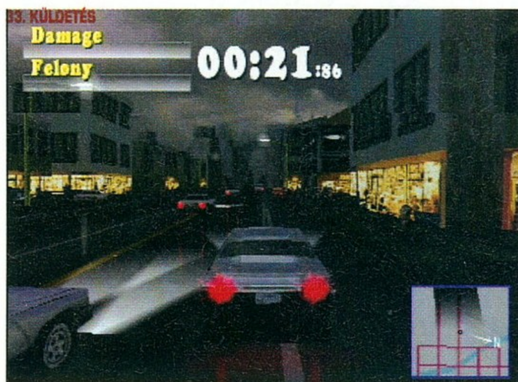
THE MADDOX HIT (A MADDOX INCIDENS)

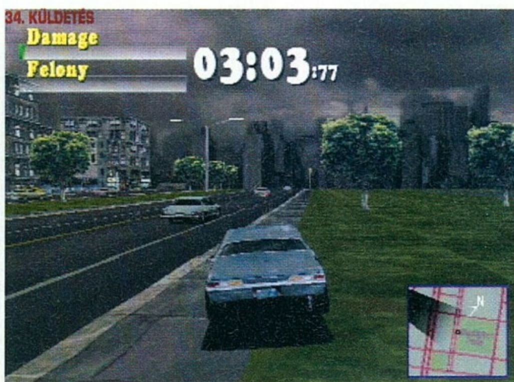
Flúgos futam LA utcáin. Először is szedd fel a halálkommandót. Talán kicsit messze vannak, de nem túl bonyolult eljutni hozzájuk, ha egyenes utakat választasz és beletaposol a gázba. Ha már közeledsz a parkoló felé, maradj a főúton, amíg meglátod a célt, aztán kanyarodj be balra a parkolóházba és menj fel a tetőre. Ha van időd, készülj úgy, hogy egyenesen kilőhess majd, mert az időlimit a következő színhelyeken igen szűkös. Ne törd össze a kocsit, mert sosem tudod majd teljesíteni a szintet. A Sunset Boulevard és a színház felé kell menned. A tűzharc utáni utolsó rész kemény dió, mivel a törvény emberei a nyomodban loholnak. Az autó bizonyára jócskán megsérül, úgyhogy a lehető legegyenesebb utat válaszd déli irányba és maradj rajta egész addig, amíg nem tudsz ráfordulni az autópályára a rejtekhely felé, amely a végső úticélod.

Harmincegyedik küldetés

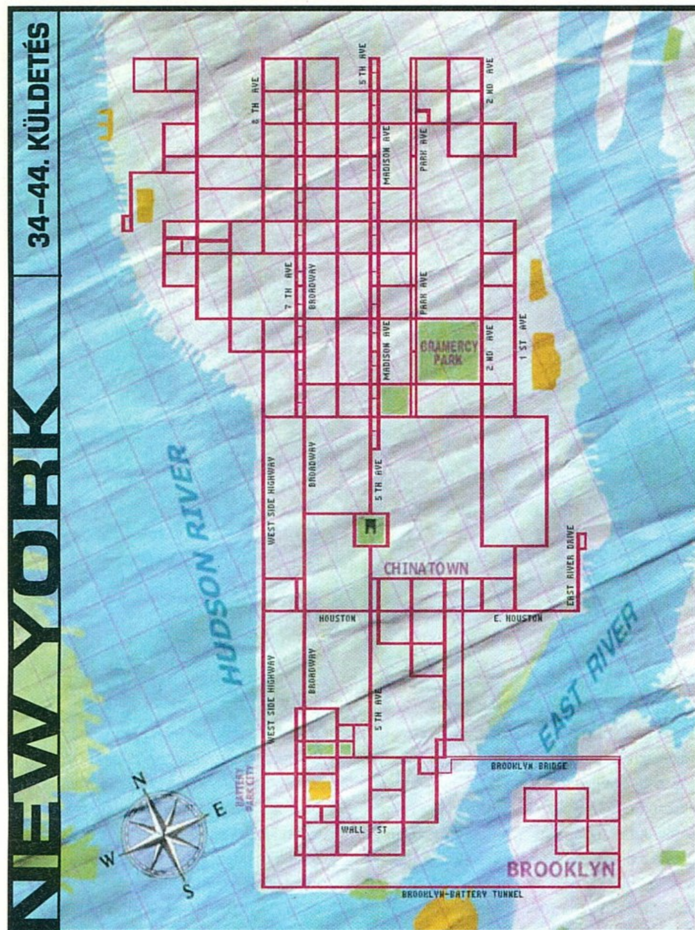
LUCKY TO THE CRIB (LUCKY MEGMENTÉSE)

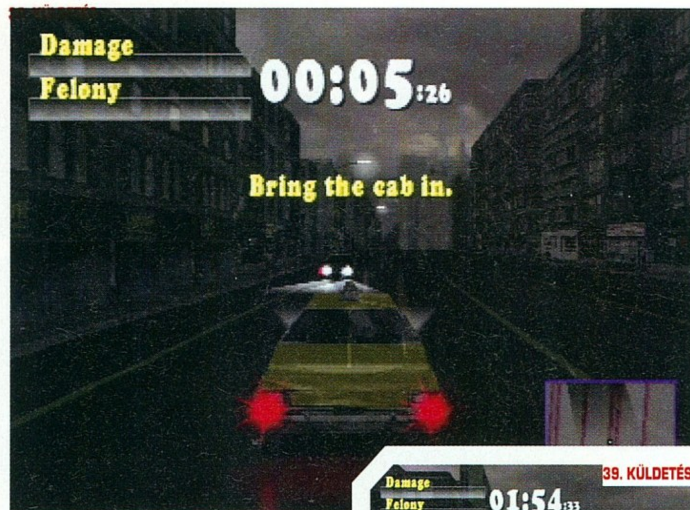
Lucky már megint bajba került, és meg kell mentened. Fel kell venned néhány embert az első szakaszban, úgyhogy menj át a városon a találkahelyhez. Ez nem tart túl sokáig, és ha össze is töröd a kocsit, ne aggódj, tengernyi időd van. Ezután viszont csak egy perced van arra, hogy átérj a városon és felszedd a Főnököt, mielőtt golyót kapna a testébe. Semmiképp ne állj meg, de vigyázz arra, hogy ne legyenek üldözők, mert egyszerűen nem tudod majd lerázni őket. Ha karambolozol, akár rögtön kezdheted is újra a szintet. Hajts bele a második szakasz elején, amikor a városon száguldasz keresztül.





SZIGORÚAN TITKOS







Harminckettedik küldetés

THE BEVERLEY HILLS GETAWAY (MENEKÜLÉS BEVERLEY HILLS-BŐL)

A környéken lakó gazdag nagykutyáknak hála, errefelé szigorúan veszik a bűncselekményeket (kivéve persze, ha maguk a fejesek követik el őket). Ne várj túl sok jót, úgy jönnek majd a zsaruk, mint a legyek. Az elején rájöhetsz majd, hogy a közlekedési szabályok megsértése miatt már nyomodban is a jard, úgyhogy csak szép nyugodtan haladj. Csak hogy nehezebb legyen az utazás, nem áll rendelkezésedre túl sok idő. A balhé után seregnyi rendőrkocsit kell kijátszanod. Az idő nagy részében a Santa Monica-i rejtekhelyet zsaruk veszik körül, emiatt jobb, ha átmész a városon egy biztosabb helyre, amelyet a Downtown keleti szélén találsz. Eddigre valószínűleg tropa lesz a kocsid, úgyhogy légy óvatos.

Harmincharmadik küldetés

THE TEST RUN (TESZTELÉS)

Halál egyszerű küldetés. A város egyik széléről kell minél gyorsabban a másikra jutnod. Vedd fel a szállítmányt, s hajts át a központon, vagy térj rá a Santa Monica autópályára és indulj el egyenesen. A baj csak az, hogy – mivel LA ilyen méretes város – egy hosszú utazás az autópályán nem túl nagy élmény. Nincs különösebb időlimit, így tiéd a döntés. A találkozási pont a város északnyugati sarkában van.

NEW YORK

Nyú Jók – a sárga taxi és az ordibáló emberek hazája. Nagyon izgalmas város, amelyet még hangsúlyosabb kihívássá tesz az a tény, hogy bivalyerős autóval farolgathatsz az utcákon. Természetesen minden látványosság a helyén van, de nem sok időd lesz nézelődni, mert a küldetések minden figyelmedet lekötik majd. Itt válik igazán nehézzé a játék. Gyatra autók, amelyek csak pár koccanást bírnak ki, vagy épp a fél város zsernyákjai a nyomodban. Olyan, mint a *Hill Street Blues.* Vagy a *NYPD Blue.* Ha várost akarsz nézni, válaszd a Take A Ride opciót.

Harmincnegyedik küldetés

GRAND CENTRAL STATION SWITCH (A GRAND CENTRAL STATION KAPCSOLAT)

Az első munka New York-ban nem túl nehéz, de hosszú menet és az út nagyon nedves. Az összekötővel a nagy, városháza-szerű épületnél találkozol, majd a városon át a délnyugaton lévő állomáshoz kell süvítened. Van időd bőven, de az időlimit megoszlik a különböző részek között, így mindenképp vissza kell érned az állomásról a városházára az adott időmennyiségen belül. További probléma, hogy ezúttal a rendőrök és a rosszfiúk is a torkodra akarnak lépni, ezért vigyázz az utcán haladó gyanús külsejű autókkal.

Harmincötödik küldetés

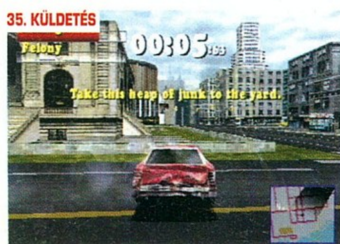
LUTHER'S HEAP OF JUNK (LUTHER CSŐDTÖMEGE)

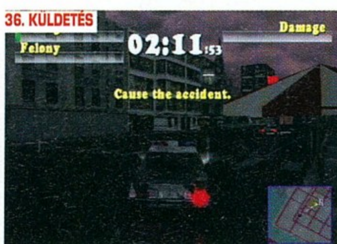
Eléggé idegborzoló küldetés. Az autónak majd kiesnek a kerekei, két koccanás és már vége is az álomutazásnak – óvatosan vezess. Tekintettel arra, hogy éppen csak forgalombiztos a tragacs, a zsaruk is szívesen megnézegetnék az alvázat. Próbáld meg elkerülni őket. A város északi részéről indulsz, végig East River-ig, ahol egy kicsi sziget található. Hosszú az út, de nincs időlimit, így szépen nyugodtan furikázz végig.

Harminchatodik küldetés

THE ACCIDENT (A BALESET)

Csatold be magad a rendőrkocsidba és kezdd el Granger-t üldözni! Látod majd, amikor elhalad a búvóhelyedül szolgáló kapuk előtt. Lőj ki és rohanj neki - az autója nem túl masszív, így néhány izmosabb lökésnek meglesz a hatása. A fickó elég kiszámítható, egy kis csúszás balra azt jelenti, hogy jobbra kanyarodik majd.







Kapd el a kanyarban, majd egy erőteljes lökettel küldd át az úton, egyenesen a feledés homályába.

Harminchetedik küldetés

THE RESCUE (A SZÖKTETÉS)

Készülj fel egy hosszú menetre a város utcáin. Néhány srácot ki kell mentened egy rendőrségi lövöldözésből, és természetesen a jard nem boldog, ha a célpontok eltűnnek. Az elején semmiképp ne vonzz magadhoz üldözőket, mert nem tudod majd lerázni őket, amikor sor kerül a szabadító akcióra. Ha felvetted a srácokat, indulj vissza a városon át. A város összes rendőre a fejedet akarja, ezért gyorsan és óvatosan vezess – ha észrevesznek, a rendőrkocsik rögtön a nyomodban lesznek. Ha elérted az autópályát, már félig sérült kocsival is célhoz érhetsz a biztonságot adó házba. Ha viszont ennél jobban tönkretetted a kocsit, már kezdheted is újra a szintet. A célpontodnál menj jobbra és hajts be a központi épületekbe.

Harmincnyolcadik küldetés

TAKE A CAB (TAXIZZUNK)

Egyszerű szint, ha nem bonyolítod meg a dolgokat. Az általad vezetett taxi elképesztően hajlamos a lerobbanásra, és mivel nincs időlimit, szép lassan is végigmehetsz a folyó túloldalán található célig. Bármit teszel, ne használd a Brooklyn Bridge-et. A két ív csak bajt okoz, ha egy kicsit is gyorsabban haladsz a kelleténél. Ezzel együtt sem lehet ezen a szinten sok gondod.

Harminckilencedik küldetés

TRASH GRANGER'S WHEELS (ZÚZD SZÉT GRANGER-T)

A célt elég könnyű megtalálnod – hamar lenyomhatod a fickót, ha a kocsiját oldalról lökdösöd jó erősen és nem a verda farát cirógatod. A bajok csak akkor kezdődnek, amikor menekülni próbálsz, s rendőrkocsik próbálnak a falhoz szorítani. Ha kiszabadulsz, hajts a Central Park felé, így lerázhatod őket.

Negyvenedik küldetés

TAKE OUT GRANGER'S BOYS (VADÁSZAT A GRANGER FIÚKRA)

Üldözési szituáció, amely annak köszönhetően bizonyul nehéznek, hogy négy autóval is meg kell küzdened. Próbáld meg nekitolni ellenségeidet az épületeknek ahelyett, hogy magad szenvednél el becsapódást. Így az autód kevesebb sérüléssel ússza meg a helyzetet, mint a rosszabbik esetben. Azért így sem könnyű élve túljutni rajta. A rendőrök sem sokat segítenek. Menj tovább, különben egy tömeges autószerencsétlenség részese lehetsz.

Negyvenegyedik küldetés

THE NEGATIVES (A NEGATÍVOK)

Még egy kis fogócska. Esőáztatta utakon kell egy autót üldöznöd hogy visszaszerezd a polgármester pajzán fényképeit. Némi szerencsével még a következő sarok előtt elkaphatod, de minél tovább totojázol, annál kevesebb az esélyed elkapni a fickót. Az autó kicsit makrancos, kicsúszik a kanyarokban, meg ilyesmik. Szép nyugodtan vedd a kanyarokat, és fokozatosan növeld a sebességet ahelyett, hogy megpróbálnál beléjük rohanni. Végül elkaphatod a delikvenst.

Negyvenkettedik küldetés

RITE OF PASSAGE (ÁTUTAZÁSI MACERA)

Átkozottul nehéz küldetés. Mindössze négy perced van arra, hogy áthaladj egész New York-on. Még a háromperces jelzés előtt érd el a Brooklyn-hidat, majd száguldj észak felé a keletre tartó egyenesig. Itt érhet a legtöbb baj. Vigyázz a körülötted csúszkáló kocsikkal! Az utolsó néhány kanyar kicsit veszélyes a nedves időjárás miatt. Ne ütközz, mert az idővesztességet már képtelen leszel behozni.

Negyvenharmadik küldetés

THE ALI SITUATION (AZ ALI HELYZET)

Gyerekjáték a magadfajta kaliberű úriembereknek. Ugorj a verdába, és menj át a városon egy motelig. Egy fiatal nőt bíztak a gondjaidra, így megbocsátható, ha egy kis vezetési bemutatót tartasz – bár nem mintha különösebben érdekelné a hölgyikét. Ne ütközz túl sokszor - vagyis kettőnél többször - és minden O.K. lesz.

Negyvennegyedik küldetés

THE PRESIDENT'S RUN (AZ ELNÖKI FUTAM)

Az utolsó küldetés. Mint azt sejtheted, nem egy könnyű feladat. A fejest a nyugati városrészből egy délkeleten fekvő földalatti parkolóba kell vinned. Autód igen olcsó darab, a legkisebb karcolás is mechanikai hibák egész sorát okozhatja. Ezen kívül az egész New York-i rendőrség és tekintélyes számú bűnöző is a skalpodra vágyik. A jobboldali lyukon át csusszanj be a taxisávba, és nézz szembe az üldözők hadseregével. A jard emberei le akarnak szorítani az útról. Kerüld ki őket, amennyire tudod, és vedd lassan a kanyarokat. Ezt a küldetést valószínűleg csak több próbálkozás után tudod majd teljesíteni. Ha még így sem megy, kapcsold ki az autó-sérülést – ez jócskán megkönnyíti a dolgodat.

Ennyi!



GAZFICKÓKNAK

Természetesen a *Driver*-ben is megvan a szükséges cheat-készlet azoknak, akiknek gondja akad az emberpróbálóbb szintek teljesítésével. A sérthetetlenség cheat igazán hasznos, mert a játékon magán alapvetően nem változtat. Sokkal könnyebbé teszi ugyan a dolgodat a zsarumentesség, de gondolj csak bele, elveszi a dolog értelmét. Ha használni szeretnél egy kis csalást, gépeld be ezeket a kódokat a menüképernyőn, várd meg a visszaigazoló hangot, majd használd a cheat menüt a könnyítések be- és kikapcsolásához.

Sérthetetlenség: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Nincs rendőrség: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

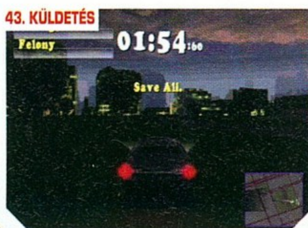
Hátsó kerék kormányzása: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

Hosszú felfüggesztés: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

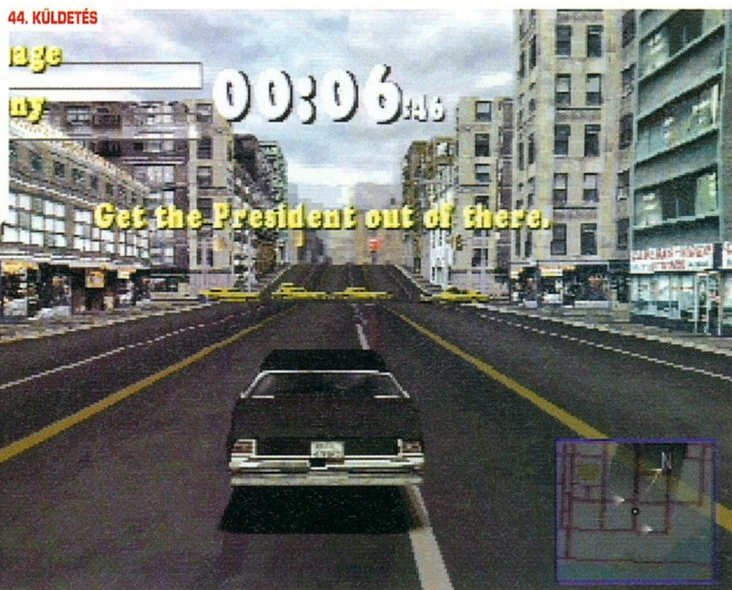
Mini autók: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2

Feje tetejére fordított képernyő: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

Credit-ek megtekintése: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1



43. KÜLDETÉS



44. KÜLDETÉS



42. KÜLDETÉS

SZIGORÚAN TITKOS

KÍVÁNJ EGYET

ELTÉVEDT BÁRÁNYKÁK HELYES ÚTRA TERELÉSE, VIHARFELHŐK ELOSZLATÁSA, KÖNNYEK FELSZÁRÍTÁSA, ÉS PERSZE KÓDOK, TIPPEK MINDEN MENNYISÉGBEN...

KEDVESKÉIM!

Köszönöm hozzám intézett leveleiteket! Én is kívánhatok egyet tőletek? Akkor azt kérném, ha elakadtok egy játékban és (nagyon helyesen) hozzám fordultok, próbáljátok meg pontosan körülírni, hol „parkoltok", nehogy aztán nagy buzgón egy másik helyszín, szint vagy rejtvény megoldását adjam meg nektek. Ha mégsem arra válaszolok, amire kíváncsiak voltatok, előre is elnézéseteket kérem.

Ha már postára adtátok a leveleteket, alább mégsem találtok rá választ, ne keseredjetek el! Ennek egészen egyszerű oka van: a PSM aktuális számának megjelenése mindössze egy héttel előzi meg a következő szám lapzártáját. Mire megveszitek az újságot és átolvassátok, elhatározzátok magatokat a levélírásra, és tollat ragadtok (hogy a posta gyorsaságát már ne is említsük), huss már el is szaladt az egy hét, és mire a levél megérkezik, már nyomdában van a következő szám. De a türelem választ terem, előbb-utóbb megtudjátok, amit szeretnétek.

De nem is szaporítom tovább a szót - jöjjön, aminek jönnie kell!

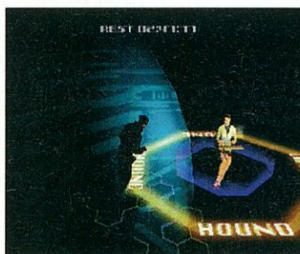
PSM-tündér



Flaksza Mihály pécsi rajongónk a következő kérdésekkel fordult hozzánk:

„Megvan a *Metal Gear Solid Integral*, amiről azt írtátok, hogy tartalmaz first person játékmódot. A 3 CD egyikén sem találom. Vagy valamilyen titkos pálya ez? Ti mit tudtok erről? Nagy kedvencem az *Echo Night*, bár lehet sokan még nem is hallottak erről a csodálatos hangulatú játékról, amelynek már a vége felé vagyok, viszont a hajó aljában lévő elektromos szoba előtt egy számzáras nyitószerkezet van, amelynek nem tudom megoldani a kódját. Van valami tippetek?"





Bizony, bizony, kedves Mihály, a *Metal Gear Solid Integral*-ban titkos, vagy inkább jutalom opció a first person játékmód. Először végig kell hozzá játszanod a játékot. Teheted ezt bármelyik nehézségi fokozatban, a „Very Easy" (nagyon könnyű) kivételével. Ezek után a főmenü „Special" opcióján belül megjelenik a first person játékmód. Válaszd ezt, és így játék közben a háromszög gyors egymásutánban történő kétszeri lenyomásával válthatsz first person nézőpontra.
Ami az *Echo Night*-ot illeti, ha jól sikerült belőnöm, akkor a hajó jobb oldali folyosóján álldogálsz egy tengerész mellett, aki az említett számzáras nyitószerkezetet bámulja. Ha így van, nyomd meg a záron az X gombot. A megfelelő kombináció pedig: 6891. Ezek után kövesd az emberünket az ajtón keresztül, de légy óvatos, minden lépésedet figyelik...

Peti Róbert nagykanizsai *PSM*-olvasónk Larával nem boldogul. Hiába, a nők...

„Segítséget szeretnék kérni a *Tomb Raider III.*-hoz. Az a problémám, hogy már a játék elején elakadtam. Ahogy lecsúszom Larával az első (?) „templom romhoz„ egyszerűen nem tudom, hogyan juthatnék tovább. A mocsárban megfulladok és a vízen sem tudok átúszni, mert valami besodor egy víz alatti barlangjáratba. Esetleg még találtam egy „kötelet", ami ki van feszítve a romok felett, de nem tudok se ráugrani, se megragadni. Nagyon örülnék neki, ha tudnának segíteni."

Kedves Róbert!
Ha jól veszem ki szavaidból, Larával elsőként Indiába indultál, és egy templom romjainál lyukadtál ki. Mentél az ösvényen, elhagytál egy fát és megöltél pár kígyót (remélhetőleg egy sem harapott meg, és ha mégis, hát használtad az eü. csomagot, nehogy belehalj, és mielőtt továbbmentél volna, meggyőződtél róla, hogy minden kígyó megnyúvadt-e). Azután az egyik kígyó fölötti kapcsoló segítségével megnyitottál a padlóban egy lejáratot, leugrottál, egy fáklya segítségével körülnéztél, és megölted az eü. csomagot őrző kígyót.
A járatból piranhákkal teli vízhez jutottál (persze alaposan körülnéztél a lépcső mellett is), és villámgyorsan átevickéltél ahhoz a sziklához, amit éppen hogy csak ellep a víz. Ha közben nem faltak fel a halak, kimásztál, elindultál az ösvényen, és rábukkantál egy kapcsolóra, aminek segítségével kinyitottál egy vízalatti átjárót két vízalatti sziklapárkány között.



Visszaugrottál a vízbe és keresztülúsztál az átjárón, éhes piranhákkal a sarkadban. Egy hatalmas szemétkupacra emlékeztető izét láttál magad előtt, aminek közelebbről nézve egy sima párkány volt az oldalában. Átugrottál rá, aztán balra el, majd egy újabb ugrás, és egy másik sziklapárkányon értél talajt. Elsétáltál a második vízesésig, ahol is egy mélyedésben „Save Gem"-et (mentés-drágakövet) leltél.
Ezek után futva felugrottál a fára, összeszedtél pár cuccot az ágai közt, azután felugrottál (run+jump) balra a sziklára, onnan az első majd a második vízeséshez, ahonnan jobbfelé ereszkedtél és lengedeztél le, hogy



újabb cuccokkal gyarapítsd gyűjteményedet. Másztál, másztál, majd leereszkedtél. Átugrottál egy újabb párkányra, felhúztad magad, bemásztál a barlangba, kinyírtad a kígyókat, amik elállták a kijáratot. Kihúztad a szobor mellett jobbra található követ, összeszedted, ami mögötte volt, azután átmásztál a lyukon.
Az életre kelő másik szobor elől először elszaladtál, és a szeméthalmon felmásztál egy újabb párkányra, begyűjtötted az ott található „Save Gem"-et, aztán jól szétlőtted azt az óriási mászkáló szobrot. Találtál egy lyukat a padlón, leereszkedtél és a kapcsolóval kinyitottál egy kaput. A kapcsoló melletti kő elmozdítása után olyan helyre jutottál, ahol igen alacsonyan szállnak a mérgezett nyilak. De mit neked mérgezett nyíl, elmásztál alattuk és leereszkedtél egy lyukba az egyes számú titok és egy eü. csomag összeszedése végett, majd gyorsan el onnan, mielőtt kilapított volna egy éppen arra görgő szikla.
Továbbmásztál a röpködő nyílvesszők alatt, útközben felkapkodtál még pár dolgot és visszamentél a szobros helyiségbe. Itt átmentél a kapun, csakhogy ott utadat állta a mocsár. Így volt? Itt akadtál el? Ne haragudj, hogy ezt mondom, de ha ennyi mindent túléltél, egy ilyen mocsár nem szabadna, hogy akadályt jelentsen. Ugyanis az a helyzet, ezen a mocsáron muszáj átkelned. Ha igyekszel és egy pillanatra sem állsz meg remélhetőleg nem fog elnyelni. Próbálkozz, a folytatás odaát van.
Ha átjutottál a mocsáron, akkor menj tovább az ösvényen, ugorj fel a következő párkányra és így tovább. Nem akarom elrontani a felfedezés örömét, meg aztán nincs is elég helyem a teljes végigjátszás közzétételéhez. De ne félj, nem hagylak teljesen magadra. További segítségül álljon itt néhány nélkülözhetetlen kód a *Tomb Raider III.*-hoz.

Minden titok és kulcs:
Játék közben nyomd le: 5xL2, R2, 3xL2, R2, L2, R2, 2xL2, R2, 2xL2, R2, 2xL2. Lara sóhajt egyet, ha jól ütötted be a kódot. Ez csak az éppen aktuális szinten található titkokra és kulcsokra vonatkozik, ha új szintre érsz, újra be kell vinned a fenti kódot. Ha ezt minden szinten megteszed (vagy teljesen önerőből begyűjtöd a játék mind az 59 titkát), a jutalmad egy bonusz szint lesz: All Hallows.

Minden fegyver, muníció, Medkit (egészség), fáklya és elmentés kristály:
Játék közben nyomd le: L2, 2xR2, 4xL2, R2, L2, 2xR2, L2, 2xR2, 2xL2, R2, 2xL2, R2. Ha jól csináltad, Lara sikít egyet.

Szint átugrása:
Játék közben nyomd le: L2, R2, 2xL2, R2, L2, R2, L2, R2, 4xL2, R2, L2, 4xR2, L2. Ha jól írtad be, Lara azt mondja „No!"

Egészség feltöltése:
Játék közben nyomd le: 2xR2, L2, R2, 6xL2, R2, 3xL2, R2, 5xL2. Lara hökken egyet, ha sikerült jól bepötyögnöd.

Kulcs a versenypályához Lara házában:
Játék közben nyomd le: R2, 3xL2, R2, 6xL2, R2, 5xL2, R2, 2xL2. A kódot Lara házában kell beütnöd, egy kulcsot fogsz kapni, ami egy homokfutó kicsikocsi-versenypályára vezető ajtót nyit.

Titkos szoba Lara házában:
Menj a medencéhez, az ugródeszka mögött találsz egy gombot. Ha megnyomod, a hallban a lépcső mellett megnyílik egy ajtó. Lépj be, húzd meg a kart, végy egy gyors 180 fokos fordulatot és rohanj a szemben megnyíló szobába, mielőtt becsukódik az ajtaja. Odabent mindenféle szuvenírt találsz Lara korábbi útjairól.

Kovács András budapesti olvasónk mindjárt három kéréssel fordult hozzánk:

„Telefonos beszélgetésünkkor azt mondták, hogy a kívánt információt levélben kérjem. Így hát azt teszem. Kéréseim:
1. A *Syphon Filter* nevű játék PAL/európai verziójához kódokat szeretnék igényelni. Annyit, amennyi csak a rendelkezésükre áll.
2. A *Dino Crisis* nevű játékhoz végigjátszási leírás (ha önöknek van).
3. Nem tudom rendelkezésükre áll-e a *Silent Hill* amerikai verziójához pár kód, de ha van, kérem azokat is küldjék el."

Kedves András!
Ha megvetted az előző számot, azóta már ki is próbálhattad a *Syphon Filter*hez ott megjelent kódokat. De mivel annyi kódot kértél a játékhoz, amennyi csak a rendelkezésünkre áll, tegyél kísérletet a következő kettővel is, amelyek onnan kimaradtak:

Minden lövés elsőre öl (még a golyóálló mellényt viselő katonákat is):
Pauzáld le a játékot, lépj az „objectives"-be, tartsd egyszerre lenyomva (az X-et nyomd le legutolsónak): jobbra, kör, L1, R1, R2, X. Ha jól csináltad, Gabe azt mondja, „Understood". Bizonyos szintfőnökök (legfőbb célpontok) esetében sajnos hatástalan ez a kód.

Játék nehezítése:
A nyitó képernyőn nyomd le egyszerre az X-et hagyva utoljára: kör, négyzet, L1, L2, R2, X. Gabe azt fogja kiáltani: „Damn it!" Hát igen, ő a könnyű élet híve.





Egy igen félénk (vagy talán üldözési mániától gyötört?) PS-megszállott hívünk a következőket írta:

„A nevem nem mondom meg, hívjatok csak Solid Snake-nek. Jó, jó csak vicceltem, legyen mondjuk sonkás szendvics. Én főleg kérdéseket írtam, nem muszáj rájuk válaszolni, de örülnék neki.
1. Mi az a GameShark és Xplorer?
2. Nálatok miért nincs kódokat leíró melléklet, mint az *576 Konzolban*?
3. Hogy lehet behozni a *Tekken 3* legutolsó szereplőjét dr. B-t?"

Legkedvesebb sonkás szendvicsünk! Bár bizalmatlanságod kissé meglepett minket, mégis az egész szerkesztőség a te leveledet böngészte - mert olyan nehezen tudtuk kibetűzni. Remélem, az első kérdésedet helyesen fejtettük meg, és tényleg arra vagy kíváncsi, mi is az a GameShark és az Xplorer. Nos ezeket a köznyelv „kártyának" nevezi, a PS-ed hátulsó fertályához csatlakoztatható kis mütyürök, amelyek legfőbb jellemzője, hogy számok és betűk kombinációjából álló kódokat lehet bennük tárolni a különböző játékokhoz. Ha egy ilyen kártyával rendelkező gépen futtatsz egy játékot, nem kell minden egyes alkalommal hosszú csaláskódokat végignyomkorásznod, csak kiválasztod a listáról a játék nevét, azon belül a használni kívánt (korábban elraktározott) kódot, és amikor új kalandba kezdesz, egyből örök életed lesz, vagy meglesz az összes fegyvered, stb. Dióhéjban ennyit a dologról.
Amint azt időközben már biztosan észlelted, nálunk is elindult a kódokat leíró melléklet, úgyhogy engedelmeddel tárgytalannak tekintem a második kérdésed. És hogy a saját bőrödön is tapasztalhasd, mennyire van kódos rovatunk, harmadik kérdésedre máris választ adok. Szóval doktor Boskonovitch bőrébe akarsz bújni? Teljesítsd négyszer a Tekken Force Mode-ot (gyűjtsd be a bronz, az ezüst és az arany kulcsot, plusz még egyszer teljesítsd a mode-ot). Majd amint dr. Boskonovitch megjelenik, gyorsan győzd le őt, és ezek után arcade mode-ban választható lesz a Doki.

Ugyancsak az előző számban a *Silent Hill*hez is találhattál segítséget. A szó legszorosabb értelmében vett csalások nincsenek hozzá, ezért nem hiszem, hogy az amerikai és az európai változat között van különbség. Ha mégis elakadnál a játékban, feltétlenül szerezd majd be a *PSM* következő számát, amelyben elolvashatod a játék végigjátszását. Ami pedig a *Dino Crisist* illeti, létezik ugyan végigjátszás, de egyelőre csak angol nyelven, és olyan hosszú, hogy az egész Szigorúan Titkos rovat kevés lenne a közléséhez, még kinyomtatni, lefénymásolni, átolvasni is sok időbe telne, nemhogy lefordítani. Ha brit kollégáink úgy határoznak, előfordulhat, hogy egyszer közreadjuk a teljes végigjátszást. Addig is - mivel többen is áhítoznak rá - kicsit alább (Tóth Péternek írt válaszomban) mazsolázgatok belőle, hogy legalább egy-két rejtvény megoldásával könnyítsem a dolgotokat, oké?



Tóth Péter budapesti levélírónk már a jövő felé kacsintgat:

„Ha lehet, szeretnék kódokat kérni a *Star Wars Episode I. The Phantom Menace*-hez (ha meglesz vagy megvan) és a *Dino Crisis*-hez pedig ha lehet egy játék leírást. Előre is köszönök mindent. Sziasztok."

Kedves Péter!
Azt hiszem, egy kicsit elhamarkodtad a dolgot *Phantom Menace* ügyben. Ne mondd, hogy neked már meg van a játék PS-es verziója... Ha meg nincs meg, akkor minek hozzá kód? Azért hosszas nyomozás eredményeképpen sikerült felhajtanom neked egy (igen, csak EGY, az is valami, nem?) kódot a játék japán verziójához. Íme:



Cheat mód:
A nyitó képernyőn tartsd lenyomva az L1+Select gombokat és nyomd le a háromszöget. Erre megnyílik egy csalás menü, ahol szabadon válogathatsz a szintek között (level select), mozizhatsz (FMV sequence) és sérthetetlenséget szerezhetsz (invincibility). A szint kiválasztása után a háromszög megnyomásával szállhatsz ki a csalás menüből, és ha új játékot kezdesz (new game), a választott szinten fog indulni.

Egyelőre ennyit tudok segíteni, és ha tényleg boldog birtokosa vagy már egy *Star Wars Episode I. The Phantom Menace*-nek, igazán kölcsönadhatnád pár napra. Vigyázni fogok rá. Becsszó. A *Dino Crisis*-ról játék leírást a *PSM* harmadik számában olvashattál (és az ötödik számban is lesz róla szó), de ha jól sejtem, te inkább végigjátszásra gondoltál, nem? Hosszadalmas magyarázkodásomat, hogy miért nem áll módomban ezt itt leközölni, fentebb olvashatod. De mivel tényleg többen kérték, álljon itt legalább néhány rejtvény megoldása.

A generátor beindítása:
Az első és legkönnyebb rejtvény. A generátor helyiség (2.) hátsó végében levő panelen a színek helyes sorrendje balról jobbra:
piros - kék - zöld - fehér.
(Ehhez nyomd meg a jobb, majd a középső, és újra a jobb gombot.) Ha ezután felkattintod a kapcsolókat tőled jobbra, beindul a generátor.

Az első „Save Game" szobában található széf kódja: 0375.

A 9. szobában található széf kombinációja: 7687.

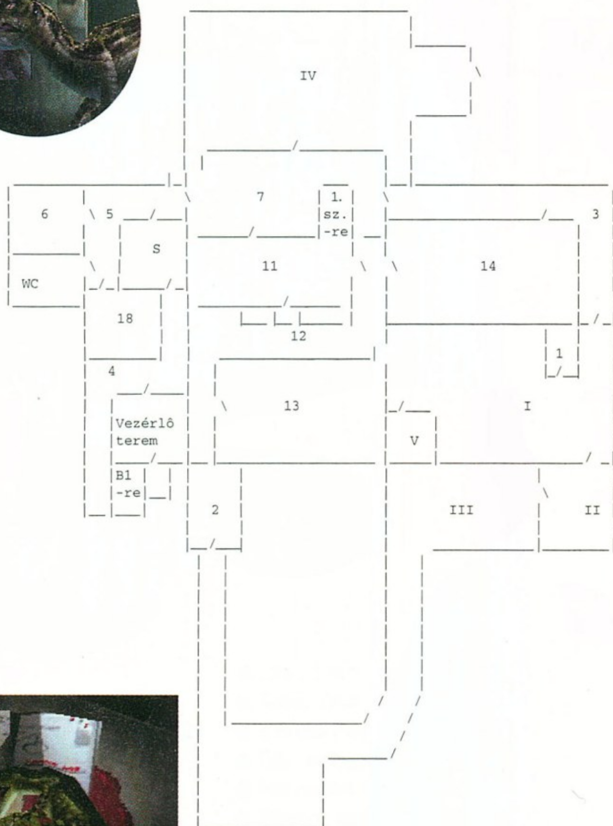
A 10. szoba bejáratának kódja: H, E, A, D.

A 10. szoba piros doboza:
A betört ablak mellett a falon található doboz kinyitásához két medált kellett megtalálnod - a SOL és a LEO medalionokat. A SOL-t a doboz bal, a LEO-t a doboz jobb oldalán alkalmazd. A kombináció 705037. (A feje tetejére állítot SOL = 705, a feje tetejére állított LEO = 037, ha egymás mellé teszed őket, kijön a 705037.)

A lépcső alatti ajtó kódja: N, E, W, C, O, M, E, R.

A 14. szobában található computer kódja:
Egy korábban begyűjtött „ID Card"-ra (igazolványra) van szükséged. A kód 47812 (ha a IV. területen vettél ujjlenyomatot) vagy 46079 (ha a 11. szobában vettél ujjlenyomatot).









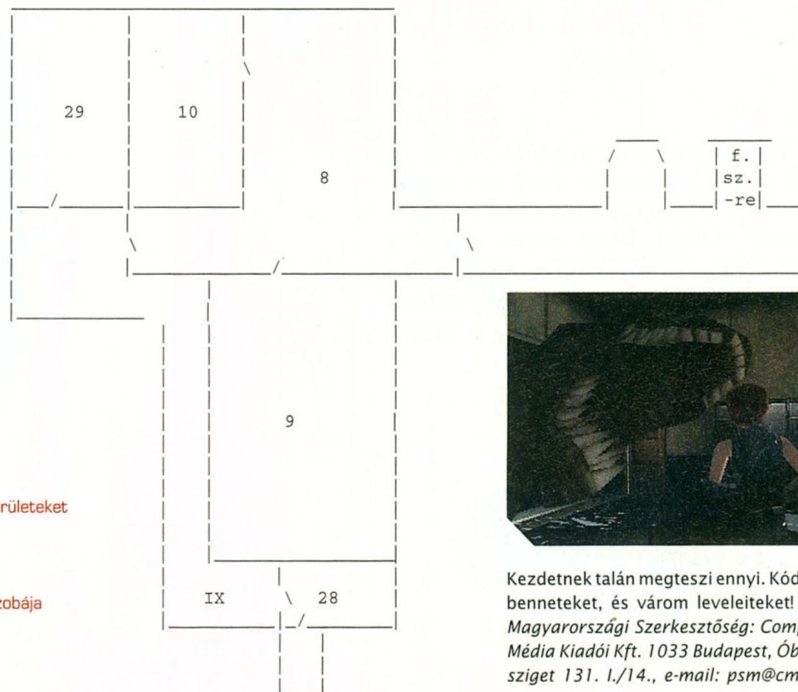


A földszint térképe:

I. terület: Udvar
II. terület: Udvar külső része
III. terület: Tartalék Generátorhoz vezető udvarrész
IV. terület: Főbejárat előtti udvarrész
V. terület: Udvar
1. szoba: Raktár
2. szoba: Földszinti Tartalék Generátor
3. szoba: Iroda előtti folyosó
4. szoba: Vezérlőterem előtti folyosó
5. szoba: Irányítóterem előtti folyosó
6. szoba: Öltöző
7. szoba: Főbejárat
11. szoba: Lift előtér
12. szoba: Edzőterem előtti folyosó
13. szoba: Edzőterem
14. szoba: Iroda
18. szoba: Vezérlőterem
S: „Save Game szoba (a játék elmentése) - Biztonsági szoba









Az 1. szint térképe:

IX. terület: Kommunikációs területeket összekötő folyosó
8. szoba: 1. szinti hall
9. szoba: Előcsarnok
10. szoba: Intézet központi szobája
28. szoba: Adó-vevő szoba
29. szoba: Antenna szoba



Kezdetnek talán megteszi ennyi. Kódollak benneteket, és várom leveleiteket! *(PSM Magyarországi Szerkesztőség: Computer Média Kiadói Kft. 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I./14., e-mail: psm@cmk.hu)*

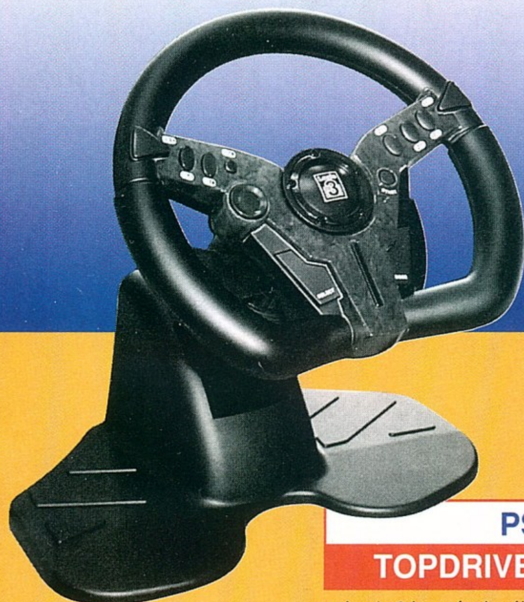
SZIGORÚAN TITKOS

KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

SILENT HILL



Logic 3



17.990,-

PS441
TOPDRIVE ROADSTER

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation és N64-hez;
- Teljes „Dual Shock" szoftver kompatibilitás;
- 8 állítási mód (beleértve a Namco Negcon és Jogcon módokat);
- Gáz- és fékpedál egység;
- Felszerelve rezgésérzékelő motorral;
- Gombok átállítási lehetősége;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség;
- Foglalat pótsebességváltónak.



9.990,-

PS435
TOPDRIVE GTO

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation-hoz;
- Teljes „Dual Shock" software kompatibilitás;
- Speciális analóg fék és gáz gombok;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységgel;
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormányon;
- „Biztos-fogás" tapadó korong, asztalra kapcsolható rögzítő csavar.



11.990,-

PS436
TOPDRIVE SPRINTER

- Logic 3 kormánykerék Sony Playstation-hoz;
- Teljes „Dual Shock" software kompatibilitás;
- Gáz és fékpedál egység;
- 8 irányú digitális képernyő pozícióvezérlő;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységgel;
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormányon;
- Speciális analóg fék és gáz gombok;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség.





PS440
TOPDRIVE REACTOR

- „Active Feedback" vezérlő PlayStation-hoz;
- Alkalmazza az utolsó „Active Jogging" technológiát;
- Konvertálja a „Dual Shock" játékokat „Active Feedback"-ben;
- Felszerelve rezgésérzékelő motorral;
- Forgatónyomatékos sebességváltó/minden huppanás, ütközés érzékelés;
- Állítható gombok és játékvezérlés.

9.990,-









PS414 PS
CHALLENGER PADS

- Iker-analóg botkormányos játékvezérlő 8 irányú vezérlésű lehetőséggel;
- Kompatíbilis a Dual Shock analóg PlayStation játékokkal;
- 8 független tüzelő gomb;
- Lassított játszás/irányítás;
- Csúcsminőségű ikerrezgés motorok.



5.490,-





SP300 G
SCREENBEAT SOUND STATION

- 300 W zenei csúcsteljesítmény
- 3 utas hangfal rendszer, használható: Playstation, Dreamcast, PC, MAC, Nintendo 64 (kábel szükséges), Walkman, Discman, CD és MP3 Player-hez.
- Állítható hangerő;
- Állítható basszus;
- Tápegység mellékelve.

16.990,-

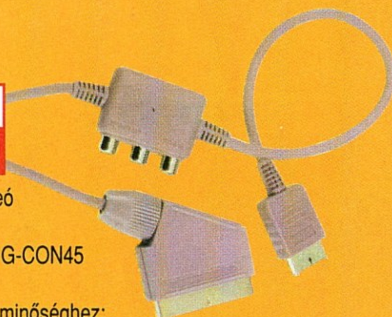


JT423 PSX
LINK CABLE

2.990,-

- Lehetővé teszi két PlayStation csatlakozását, így a játékosok versenyezhetnek szemtől-szemben. Azoknál a játékokkal használható melyekben látható „Link" ikon.





JT421 PSX
SCART

- Kivezetés Direct Stereo és Videó kimenet számára;
- NAMCO normával kompatíbilis G-CON45 használatra;
- Direkt RGB kimenet, csúcs képminőséghez;
- Jobb és bal kimenet HiFi rendszer csatlakozáshoz.

3.990,-

PS461
GAMES STATION

- Formás és tömör tartó a Sony PlayStation-hoz és kellékeihez;
- Elhelyezhető a 14"-os tévékészülék alá;
- Két fiók biztosítja a könnyű hozzáférést a játékhoz és a vezérlőkhöz;
- Ütésálló ABS műanyag;
- Modern kivitelezése biztosítja a maximális szellőzést és megakadályozza a por és piszok behatolását;
- Plusz ajándék CD tartó.

6.990,-



JT422
JOYPAD EXTENSION LEAD

2.490,-



- Játékvezérlő kábelhosszabbító. Hossza 1,5 m.

A közölt kiskereskedelmi árak tartalmazzák az ÁFÁ-t.

PCT PC TRAFIK BT. Office DEPOT SPAR cora HERTA METRO Media Markt Automex multimedia



ÁSS MÉLYRE A *PSM04*-BEN TALÁLHATÓ FEKETE KORONG JÁTÉKAI KÖZÖTT, ÉS FEDEZD FEL A *WIP3OUT* CSODÁIT, A *NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING* TRÜKKJEIT, ÉS AZ IZZADSÁGCSEPPEKET, AMELYEK A *FINAL FANTASY VIII.* GONDOLATÁTÓL JELENNEK MEG...



Az 50-ES LEMEZ HASZNÁLATA: betöltés után a balra és jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo kiválasztásához a ⊗ -t használhatod - némelyik demo végén resetelned kell.

Wip3out

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Fantasztikus verseny
■ VERZIÓ:	Játszható demo

A *PSM* büszkén mutatja be minden idők egyik legnagyszerűbb verseny-játékát. Az eredeti *WipEout* felpörgette a PlayStation-társadalmat: ezrek töltöttek rengeteg időt TV-jük előtt ülve, a Chemical Brothers zenéjét hallgatva dobhártyaszaggató hangerőn, miközben győzelemre vitték repülő járgányaikat – és most úgy tűnik, hasonlónak nézünk elébe, csak még jobb minőségben. A technológia fejlődésével a hajók jobban reagálnak, és még az eddiginél is valósághűbb a mozgásuk. A demoban az egyik osztott pálya szerepel azok közül, melyeken a teljes verzióban játszhatunk; az egyik irány a rövidítés, de talán mégsem a legmegfelelőbb útvonal – a másik tele van fegyverekkel, ami kiemeli a játék taktikai oldalát. Ki kell dolgoznod a versenystratégiád, ha győzni akarsz.

■ Irányítás

⊗	gyorsítás
▢	fegyver eldobása
◯	tűz
△	nézetváltás
L1	hátsó nézet
L2	bal légfék
R1	hiper-hajtóerő
R2	jobb légfék



Szaggass körbe a *Wip3out* pályáin, ahol a másodperc törtrésze alatt kell döntened – a sebességet vagy a taktikázást választod?

■ Egyéb jellemzők:
Hét újfajta fegyver, teljes két-játékos a képernyőn játék, a zenei tételek előadói között szerepel az Underworld, a Chemical Brothers, és Paul Van Dyk, nyolc nagy felbontású kör, nyolc csapat... Mi kellhetne még? Retúrjegy a Vénuszra?

■ További infok:
Megfelelően futurisztikus leírást olvashatsz az ehavi számban.



A jól ismert Designers Republik külső és a Chemical Brothers hangjai egyből hazarepítenek – a Vénuszra...

Problémák vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Letesztteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
1033 Budapest, Hajógyári sziget 131. épület 1. emelet 14.

Telefonszám: 457-1123

No Fear Downhill Mountain Biking

- KIADÓ: Codemasters
- MŰFAJ: Mountain bike verseny
- VERZIÓ: Játszható demo

Egy újabb aranyérmes a PlayStation-re. A *NFDMB* pörgős verseny, amely nem hasonlít semmilyen eddigi játékra. Kemény pályákon kell leküzdened magad és a bringádat, amilyen gyorsan csak tudod, olyan ellenfelekkel versenyezve, akik valószínűleg nem sokat bénáznak majd... és még csak leizzadnod sem kell. Mint minden versenyprogramban, az időjárás itt is fontos szerepet kap; a terep szinte azonnal átalakul egy zivatar hatására. Van egy csomó trükk is, ezek egyébként a teljes verzió akadálypályáján külön bemutathatók. Ez az ígéretes darab tényleg bevisz az erdőbe – persze csak képletesen. És még valami: vigyázz a fákra – megvan az a rossz szokásuk, hogy eléd ugranak...





A szív hevesen ver, az ujjak a gombokon, nem számít a defekt... próbáld ki a montain bike versenyek izgalmát a *PSM* demo CD-vel!



Vigyázz a fákra – kimondottan rosszindulatúak...

■ Irányítás

- ⊗ pedálozás
- ○ ugrás
- □ első fék
- △ hátsó fék
- R2 nézetváltás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban fejleszteni lehet a bringát. Nyolc versenyző áll rendelkezésre (ezek közül kettő titkos), és mindegyiknek más az erőssége a négy képességből: egyensúlyérzék, erő, felépülési sebesség, állóképesség. Tíz helyszín van, mindegyiken három pálya a különböző képességű játékosoknak.

Point Blank 2

- KIADÓ: SCEE
- MŰFAJ: Arcade lövöldözős
- VERZIÓ: Játszható demo

Végre egy újabb játék, amire beizzíthatjuk a G-Con 45-t – e hónapban ünnepelhetjük egy abszolút nyerő arcade klasszikus visszatértét: az utolérhetetlen *Point Blank*-ről van szó. Bár a játék kimondottan a G-Con 45-re épül, joypaddel is játszható; ez néha megnehezíti, néha megkönnyíti a dolgunkat. A játék mulatságos szereplői, Dr.Dan és Dr.Don, mindenféle lövöldözős őrületbe vezetnek majd. A demoban, bár a másik kettőt is megmutatják, csak az Advanced Arcade Mode (haladó szintű lövöldözés) kipróbálására adódik alkalom, ami az ⊗ gomb lenyomásával indítható. Van még lehetőség Two Player Mode-ra is (két játékos mód); mindkettő számos pályán teszi majd próbára lövöldözési képességeidet. Mindkettőben jónéhányszor kell majd eltalálni az adott célpontot – ha gyakran elvéted, egyből bukod a pályát... Jó vadászatot!

■ Irányítás

- ○ (joypad használatakor) tűz

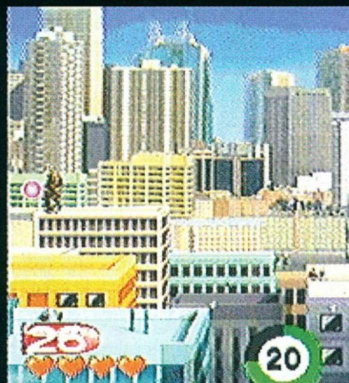
■ Egyéb jellemzők

Mire a *PB2* a boltokba kerül, jónéhány játékmód megtalálható lesz benne, többek között a Theme Park Mode (vidámpark; akciójáték egy RPG elemmel, ahol a játékosnak meg kell mentenie egy szomorú leányzót), és a Party Mode (csoportos játék), ahol egyszerre akár nyolcan is versenyezhetnek egymással.

■ További info

Vadászd le a leírást!







Kikapcsolódás az egész fegyvermániás családnak. A *PB* örömmel látott visszatérése – célozz, tüzelj (gyorsan és pontosan), és tiéd a győzelem.

Lego Racers

■ KIADÓ:	Lego Media
■ STYLE:	Gokart verseny
■ PROGRAM:	Játszható demo

Elmúltak már azok a napok, amikor a legnagyobb gondod az volt, hogy kifogysz az egyesekből és a kettesekből (az egy-bütykös és két-bütykös elemekből, ahogy azt a szakértők hívják). A régi kedvenc, a Lego visszatér, méghozzá eme igényes racer formájában. És nem kell félni, a Lego biztosította, hogy ne fogyj ki az építőkockákból! Elég nehéz lesz majd egy olyan autóval versenyezni, amelyiknek két – eltérő méretű – kereke, és ház-ablaka van... A demoban hat másik versenyzővel mérheted össze az erődet, az Imperial Grand Prix-n. Három pilóta közül választhatsz: Scooter, egy Sir Austin Powers-stílusú figura, stílusos Lego-frizurával; Turbo Charger, aki jól védett, és mindenre elszánt; és végül Robo Racer, aki az arcából ítélve már átesett néhány komolyabb baleseten...

■ Irányítás

- ⊗ gyorsítás
- △ nézetváltás
- ○ első nézet
- □ vissza
- L1 felvett tárgy használata
- L2 térkép

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban 12, 4 téma köré csoportosított pálya található majd, mint például a kalózos vagy az űr-téma. Igazi Lego-kockákból kell összeraknod az autódat egy Lego garázsban, és kiválaszthatod a neked leginkább tetsző fejet, testet, karokat, és sisakot. Szerintünk ez az egyetlen olyan játék, ahol megvan a lehetőséged egy teljesen személyre szabott pilóta összerakására, aztán darabokra törésére...

■ További info

Lépj a gázra, és meg se állj a teljes leírásig!







Szaggass körbe a három Lego-versenyző egyikével

R/C Stunt Copter

■ KIADÓ:	Virgin Interactive
■ MŰFAJ:	Helicopter szimulátor
■ PROGRAM:	játszható demo

Az első ilyen stílusú játék a PS-n: a *R/CSC* bizony egyedülálló – soha ezelőtt még nem örvendhettek a *PSM* irodái távirányítású helikopter-szimulátorok látogatásának. Ez a darab bizonyosan próbára teszi képességeidet; ahhoz, hogy végig vidd, sok időt kell majd eltöltened a gyakorló módban (Training Mode). A demoban az *R/CSC* alapos tréningprogramján eshetsz át – tíz gyakorlatban kell megfelelned. A szint legvégén a megmérettetés következik: körül kell repülnöd az Istállót. Állítsd be a magassági kormányt, tekerd a kormánylapátot, és már indulhatsz is.

■ Irányítás

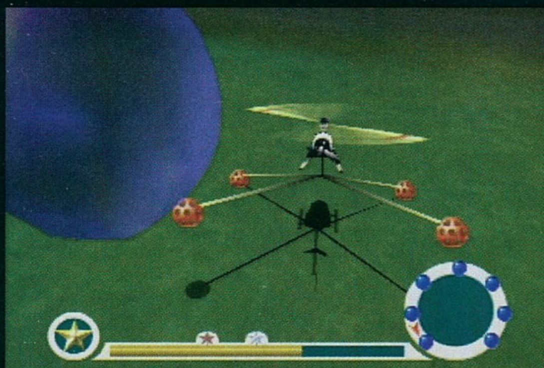
Bal analóg kar: Tolóerő (fel/le)
Jobb analóg kar: Balra/jobbra

■ Egyéb jellemzők

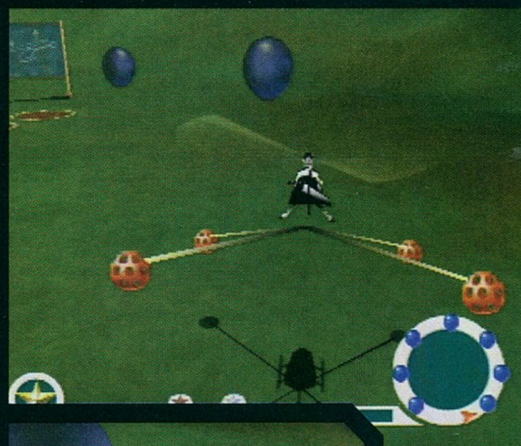
A teljes verzióban hat minikopter irányítását sajátíthatod el mesteri szinten, hogy aztán különböző pályákon tehesd próbára manőverezési képességeidet – ahogy eddig a PS-n még soha.

■ További info

Az *R/CSC* teljes leírása a következő számban jelenik meg. Gyakorolj!



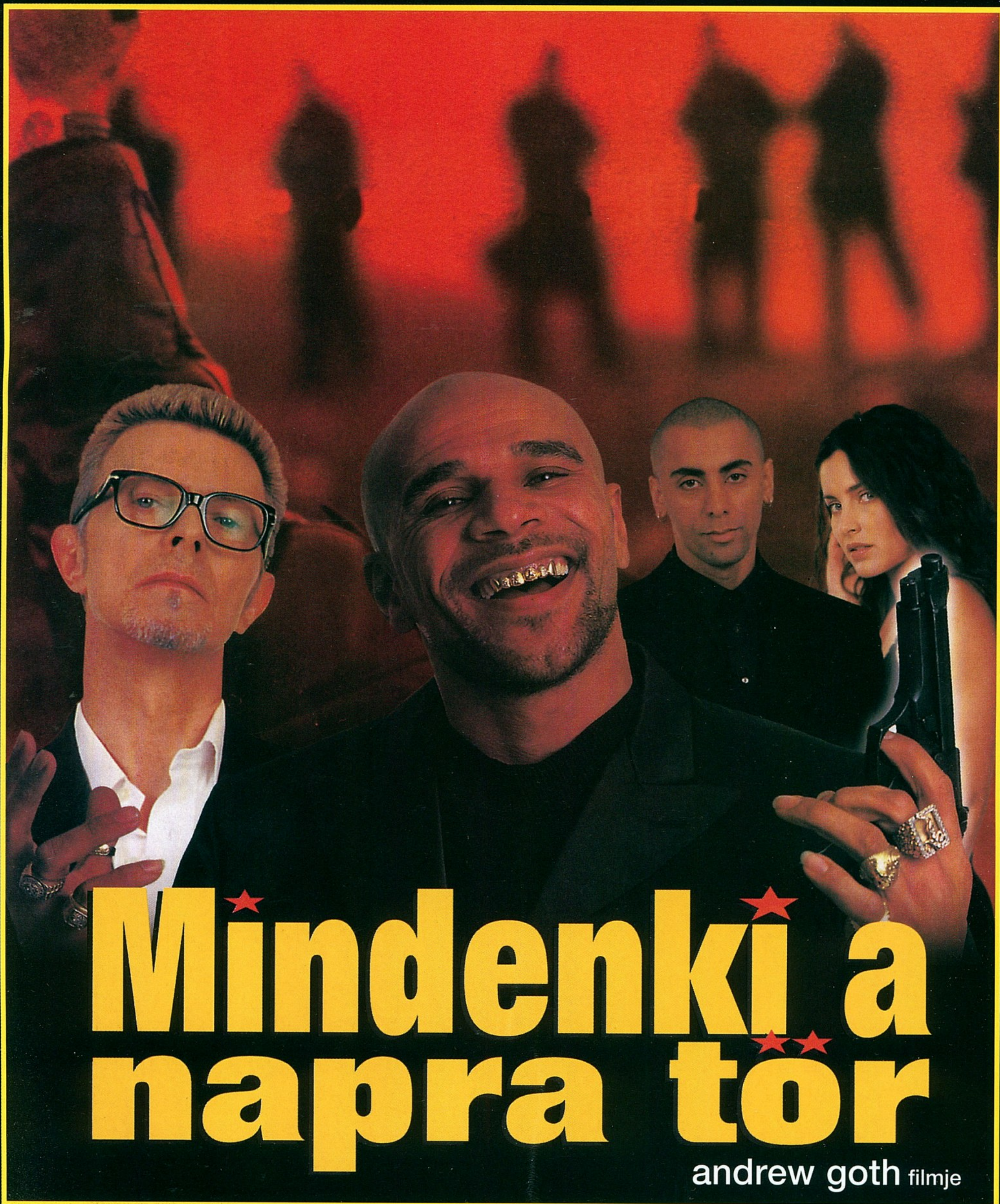
Tedd próbára távirányítású helikopter-manőverező képességeidet az *R/C Stunt Copter*-rel – csak töltsd be a *PSM* CD-t.





Amíg nincs saját pilótád és géped, az *R/CSC* betölti a hiányt. Bánja a fene...

david bowie **andrew goth** **rachel shelley** **és goldie**



hamarosan a mozikban!

Um Jammer Lammy

Problémák vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
1033 Budapest, Hajógyári sziget 131. épület 1. emelet 14.

Telefonszám: 457-1123

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Rock/rap zenei játék
■ VERZIÓ:	Játszható demo

Elő a wah-wah-val! Ha nem tudod, miről van szó, nyilván nem nézted még meg a demo CD-t. Az *UJL* fennséges darab, ez kétségtelen. Hány másik játékot tudsz mondani, ahol egy kutya-tűzoltó és egy hagymafejű ex-harcművész ilyen ujj-izzító szórakozással szolgálna? Masaya Mastsuura, a készítő egy szóval jellemezhető: géniusz. Nagy bátorság kell egy olyan program írásához, amely – gasztronómiai hasonlattal élve – olyan, mintha egy bezsírozott kanállal próbálnád megenni a sushit... Csak mert más, ettől nem lesz kevésbé élvezetes. Mindenkinek ajánljuk ezt a játékot, amely egy- és több játékos módban is megállja a helyét. A demoban te és az ellenfeled egyenként küzdötök meg a négylábú tűzoltóval, aki nagyon forrón szereti, több szempontból is. Tényleg nagyon egyszerű: a képernyő tetején megjelenő gombokat kell lenyomni, amikor a te játékosod jelenik meg a keretben. Ha inkább kötetlenebb freestyle-ra vágysz, improvizálj! Lehet, hogy nem vagy egy Hendrix, de az *UJL* egy példányának birtokában csak a vájtfülűek mondanák meg a különbséget...

■ Egyéb jellemzők
Lehetőséged adódik összefutni néhány öreg cimbiddel, mint PaRappa vagy Chop Chop Master Onion.

■ További info
Újságunk számos titokkal szolgál.

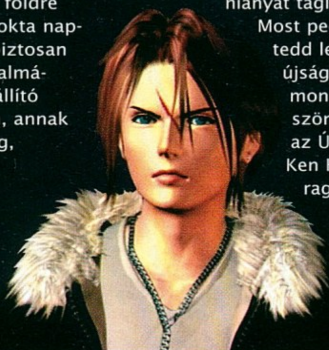


„Gyerünk azzal a tűzoltófecskendővel, Lammy..." Nyugi. Ez csak egy játék...

Final Fantasy VIII

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	RPG
■ VERZIÓ:	Videó

Ki hitte volna, hogy egy toll ennyi macerát okozhat? Aki földre tapasztott füllel szokta napjait eltölteni, már biztosan hallott a demo tartalmáról, és a lélegzetelállító grafikáról. Aki nem, annak most itt a lehetőség, hogy megnézze, miről van szó. A *FFVIII* végre megérkezett, a sorsa elrendeltetett: egyike lesz a legzseniálisabb játékoknak, amiket ez a konzol valaha látott. Talán ez, és a nemsokára érkező játszató demo véget vet azoknak a vitáknak, amik a PS-re való fejlesztés hiányát taglalták. Most pedig tedd le az újságot és mondj köszönetet az Úrnak Ken Kutaragiért.



Csodálatos színhelyek, gyönyörű animáció, észbontó frizurák – és ez még csak az intro. Készülj: itt a *FFVIII*.

F1 '99

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Forma 1 szimulátor
■ VERZIÓ:	Videó

Ez az egyetlen biztos módja, hogy bejuss a F1 világába – és ne megnyúzva vagy mentőben gyere ki onnan. Most az SCEE úgy tűnik, beletrafált a közepébe. Az előzetes tapasztalatokból tanulva, az évezred utolsó versenyévadja igen jónak ígérkezik. Minden benne van, ami az F1-et jellemzi: izgalom, ütközések, karambolok, és az isteni Murray Walker – az *F1'99* élethűen szimulálja a '99-es szezont. Nézd végig ezt a nagyszerű videót; és látni fogod, hogy a pályákat mennyire tökéletesen modellezték. Az összes régi pálya ott van, az új malajziaival együtt. Mindenki követ el hibákat, a *F1'98* az élő példa rá, de most a SCEE orvosolta a problémákat. A lámpák mindjárt zöldre váltanak, és akkor gázt, gázt, GÁZT!!!!







Több izgalom, és több akció, mint a Való Élet™ -ben. Kövesd figyelemmel a '99-es szezont az *F1'99*-cel!

Mission: Impossible

■KIADÓ: Infogrames
■MŰFAJ: Kémes akció-kaland
■VERZIÓ: Videó

„Ta-daaaa / Ta-daaaa / Ta-Da!". Ki meri azt mondani, hogy már nem csinálnak olyan játékzenéket, mint azelőtt!? Ha létezik játék, amitől kedved támad lekúszni egy ereszcsatornán, hát akkor ez az. A *MI* tökéletesen visszaadja egy szuperkém életének hangulatát. Öltönyök, jól öltözött nők, robbanó rágógumi – erről szól az igazi játék. Aki azt gondolná, hogy Mr. Hunt titkosügynök, megkapván egy feladatot, amelyből nem valószínű, hogy élve jön vissza, minden ügyességét latba veti, hogy elkerülje a tűzvonalat; nos, az téved... Ethan Hunt különleges ügynök több titkos akciót él meg, mint a Kray fivérek csúcskorukban.





„Ez a videó három perc múlva megsemmisíti önmagát..." Ha a CD-t berakod a sütőbe.

40 Winks







Éjjel, éjjel. Aludj jól. Óvakodj a NiteKap-tól... Nézd és csodáld a GTI esti meséjét!

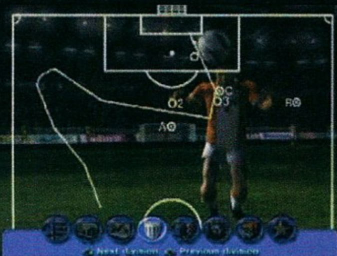
■KIADÓ: GT Interactive
■MŰFAJ: 3D kaland
■VERZIÓ: Videó

Emlékszel arra a jelenetre a *Poltergeist*-ből? A kislány benéz az ágy alá, semmi sincs ott, és mielőtt bármit szólhatnál, már egy másik világban van, ektoplazmával borítva. Fura dolgok történhetnek, miután elalszol... A GTI kalandjátékában Ruff és Tumble, egy ikerpár álmaiban járhatsz; a fáradt pár egy tudatalatti világban találja magát, ahol az álmok igencsak valóságosak. A videó ott kezdődik, amikor Ruff és Tumble megpróbálják megmenteni a Wink-eket (ők azok, akik miatt álmodik az ember) a gonosz NiteKap-tól (a rémálmok ura). Lehet, hogy gyerekjátéknak tűnik, de nem volt olyan egy óriási narancssárga erszényes borzzal való játék is? Az idei év egyik leendő nagy sikerébe nyerhetsz most bepillantást.

LMA Manager

■KIADÓ: Codemasters
■MŰFAJ: Futball menedzser
■VERZIÓ: Videó

Mint az első kizárólag PS-re íródott focimenedzser-program, az *LMAM* új műfajt kíván teremteni; szintén az első játék, amiben a '99-'00-s évad minden csapata és játékosa szerepel. A League Managers Association (futball-bajnokságok szervezete) segítségével, és Alan Hansen felügyelete alatt a Codemasters bizonyosan gólt lő. A pörgő tempójú demo bemutatja, hogy a játék igencsak aktív; az *LMA* eltávolodott a régi stílusú menedzser-programoktól, ahol a játékos ideje nagy részét számok állítgatásával töltötte, hogy egy olyan akciódús játékká váljon, amit ebben a műfajban még nem láthattunk.







Úgy véled, te jobban csinálnád? *Mr. LMA Manager* biztosan...

This Is Football





■KIADÓ: SCEE
■MŰFAJ: Foci-szimulátor
■VERZIÓ: Videó

A *PSM* örül, hogy egy kicsit fel tudott fedni abból, ami a SCEE eddig legjobban őrzött titka volt; a fejlesztők elhatározták, hogy elkészítik minden idők legjobb futball játékát (erre utal a cím is: **Ez a** futball) – és úgy tűnik, valóban közel járnak... A részletesség eddig soha nem látott mértékű – elég csak a stadionokat megnézni; a hangsúlyt az épp-most-jövök-a-meccsről hangulat visszaadására helyezték. Ez valami nagynak a kezdete. Valami nagyon nagynak...



Az ott egy stadion, az emberek a játékosok, az a zöld izé a fű. A játék? Ez a futball...

GAME SIKERLISTA

Ebben a hónapban nem igazán árasztottak el bennünket az új játékok, alig csurrant-cseppent valami, de az mindjárt az októberi lista élére. A GTi *Driver*ét csakis egy igazán jó játék foszthatja meg csúcspozíciójától – gondoltuk. A *Syphon Filter* tényleg nem rossz, de hogy lehet, hogy a *Silent Hill* csak a második?

Említésre méltó újdonság még a listán a *Tiger Woods '99* és az *Everybody's Golf*, míg a visszatérő nagy kedvenceket *Colin McRae* vezeti, és a nyomában ott liheg a *Tekken 3* is. Ugye, ugye? A *PSM* megmondta: ne becsüld le a platina erejét...



1 (ÚJ) SYPHON FILTER
Scee
Metal Gear-es akció-kaland, amelyben a Playstation legújabb szupertitkos ügynök-üdvöskéje, Gabe Logan harcol a csúnya rosszfiúk hada ellen.



2 (ÚJ) SILENT HILL
Konami
Silent Hill annyit tesz: csendes hegy. Jó, jó, hegy az van, de hogy csendes volna? Hiszen szűnni nem akaró halálhörgés és puskaropogás tölti meg a levegőt. Ja, és az a folytonos sikoltozás...



3 (1) DRIVER
GT Interactive
Négy kerék jóóóóó, két kerék roooooosz. Vagy mégsem? A járdán való száguldozás, és a dísztárcsák elhagyása ebben a játékban kötelező.



4 (2) V–RALLY 2
Infogrames
Egyik hajtűkanyar a másik után, még az Alpokban sincsenek ilyen utak. Vigyázz, ha nyomod a gázpedált, gyorsul a kocsi, és aztán... szállj, szállj, madár!



5 (6) BUGS BUNNY
Infogrames
Vezetünk, verekedünk, repülünk, lövöldözünk, egyszóval játszunk – akkor miért ne irányíthatnánk egy jól megtermett, répafüggő, beszélő tapsifülest, hm?

6.	(4)	**Brian Lara Cicket**	Codemasters
7.	(9)	**Player Manager 98-99**	Infogrames
8.	(8)	**Metal Gear Solid**	Konami
9.	(3)	**FA Manager**	Eidos
10.	(7)	**Ape Escape**	SCEE
11.	(11)	**AK's Smash Court Tennis**	SCEE
12.	(ÚJ)	**Tiger Woods '99**	EA
13.	(RE)	**Colin McRae Rally**	Codemasters
14.	(13)	**GTA Double Pack**	Take 2
15.	(12)	**FIFA '99**	EA
16.	(5)	**Street Fighter Alpha 3**	Virgin
17.	(15)	**Rugrats**	THQ
18.	(10)	**Gran Turismo**	SCEE
19.	(RE)	**Tekken 3**	SCEE
20.	(19)	**Resident Evil 2**	Virgin
21.	(RE)	**Time Crisis**	SCEE
22.	(17)	**Final Fantasy VII**	SCEE
23.	(29)	**Tomb Raider III**	Eidos
24.	(20)	**A Bug's Life**	SCEE
25.	(28)	**Crash Bandicoot 3**	SCEE
26.	(16)	**Premier Manager '99**	Gremlin
27.	(ÚJ)	**Omega Boost**	SCEE
28.	(31)	**Monopoly**	Hasbro
29.	(21)	**Point Blank**	SCEE
30.	(22)	**Spyro The Dragon**	SCEE
31.	(RE)	**Tetris Plus**	JVC
32.	(35)	**Music**	Codemasters
33.	(ÚJ)	**Everybody's Golf**	SCEE
34.	(33)	**Triple Play Baseball**	EA
35.	(25)	**Wing Over 2**	JVC
36.	(30)	**Marvel Vs Street Fighter**	Virgin
37.	(14)	**Ridge Racer Type 4**	SCEE
38.	(26)	**Bloody Roar 2**	Virgin
39.	(18)	**Civillization II**	Activision
40.	(24)	**C & C Reataliation**	Virgin

Üdvözöjük a PlayStation világhálójában













Back Forward Reload Home Search Guide Images Print Security Stop

A *GTA* piszkos üzlete az egész világot érinti. Hol lehetne ezt jobban kitárgyalni, mint a Weben?

A tömegek kedvencének, a kultusszá váló *Grand Theft Auto*-nak köszönhetően nem csoda hogy a világháló valósággal telítve van az alvilági versenynek dedikált oldalakkal. A közelgő *GTA2* kiadása pedig csak növelni fogja bűnös hírnevét.

A **hivatalos *GTA2* oldal** meglátogatása teljes rálátást nyújt a játék hátterére és magára a történetre. „Orosz és Japán bevándorlók, aljas szemétládák és vallási szélsőségesek, őrültek és gén-manipulált automaták mind irányítani akarják a várost..." Nyomasztó dolgok fenyegetik a Metropolis nyugalmát, s mindennek tetejébe undorító, tömény lőporfüst borít el mindent. Mindez a könyörtelen Zaibatsu testület irányítása alatt zajlik, akik óriási hatalmat gyakorolnak a város felett. A SWAT csapatok, a CIA, és a katonaság karöltve veszik fel a harcot a tömeges bűncselekmények ellen.

Megnézheted a **CIA hivatalos Web helyeit** is, hogy megismerkedhess az igazi alvilág tevékenységével. Elképzeléseik, küldetéseik, és értékeik - mindről olvashatsz, sőt még munkát is vállalhatsz, ha az Egyesült Államok állampolgára vagy.

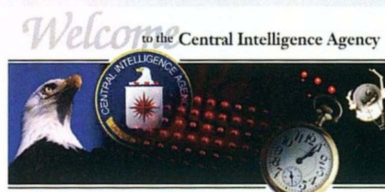
De ne bízd el magad a CIA látszólagos nyíltságától. A CIA csak azt mondja el neked, amit szükségesnek lát...

A *GTA* múltjáról és jelenéről szóló teljes információ beszerzéséhez nézd meg az **Extreme Getaway** honlapját, amelyet „mindent a *GTA*-ról!" jelige alatt találsz. Itt nem csak a *GTA2* elődeiről találsz információkat, de sok olyan érdekes hírt is megtudhatsz még, mint „Tiffany *GTA* szentélye hivatalosan júl. 31-én ünnepli első születésnapját!" Gratulálunk Tiffany! Klikkelj rá, hogy felfedezd, mi mindenről szól a dolog.

Azt is megtudhatod, miről beszélnek szerte a világban a *GTA* rajongók... "A fiúk a *GTA Canadá*-val kapcsolatban a segítségedet kérik, a három város meghatározásában, amelyek szerepelhetnek majd a *GTA Canada 2*-ben." Esetleg valami küldetés Montreal-ban?

Catherine Channon

AZOK A BIZONYOS *GTA* CÍMEK TELJES EGÉSZÉBEN...
Hivatalos *GTA2* cím: www.GTA2.com
Hivatalos CIA cím: www.odci.gov/cia
Extreme Getaway: www.gtaxtreme.net
***GTA* Springfield:** www.mandleson.freeserve.co.uk







Rengeteg gengszter mászkál odakint, és ki tudja mire indulnak be. Menjünk a Webre a magvas részletekért.

Levelezés

Ötletek, vélemények, hozzászólások, kiegészítések – Olvasóink megnyilatkozásainak egyre bővülő színtere. Ragadj pennát vagy billentyűzetet és leveleddel lombosítsd közös gondolataink eleven fáját!

visszhang

EHAVI LEVÉLÖZÖNÜNKÖN SIKERESEN ÁTRÁGVA MAGUNKAT A BILLENTYŰZETIG, KÖVETKEZZEN A LEVELEZÉSI ROVAT A LEGÉRDEKESEBB HOZZÁSZÓLÁSOKKAL ÉS NÉMI EZREDVÉGI ÉLETÉRZÉSSEL











Mindjárt a dolgok elején idéznék egy teljesen objektív, (számunkra kedvező hangvételű) írást, mely XY, kedves, tájékozott, és igen széles látókörű olvasónk leveléből származik:

"Igazán jól sikerült a magyar PSM! Jó a játékok kiválasztása, az írások stílusa, és lap minősége is. A magyar vonatkozású interjúkat is örömmel olvasom, hiszen egy szakmai lap sem korlátozódhat a játékleírások kizárólagos közlésére. Apró színes hírek és kitekintés a nagyvilágba, minden megvan ebben az újságban, ezért is lettem az előfizetőjük. További jó munkát kívánok!"

Igazán jól esik a pozitív kritika, hiszen ezzel igazolva látjuk munkánkat. Továbbra is igyekszünk mindenben rászolgálni a dicséretekre. Nem úgy, mint napjaink játékfejlesztői, egy érdekes vélemény szerint:

"Azért írom ezt a levelet, hogy válaszoljak a korábbi számban feltűnt Spectrumos összehasonlításra (gondolom a Régi Szép Napok c. tételre utal - szerk.).
Van PlayStationöm és ami meglepő, még megvan a család régi kedvence is, a ZX Spectrum, méghozzá működőképes állapotban. Sokszor előfordult már velem, hogy némelyik PSX játékot elunva bekapcsoltam az öreg gépet, és elindítottam az Elite nevű programot, ami szerintem továbbra is a legjobb. Lehet, hogy grafikailag nem versenyképes, de a játék maga sokkal élvezetesebb, mint némelyik manapság. Ezért számomra a nosztalgikus összehasonlítás eredményeként a régi játéktervezők nyertek."

Nos, leveled olvasatán a következők jutottak eszembe:

1., A Spectrumnak a PSX grafikus képességeivel való összehasonlítása (tízéves élmények felidézése révén) oda vezetett, hogy a ZX tényleg nem versenyképes
2., Azért a *Horace Goes Skiing*, a *Penetrator* vagy a *Harrier* sem voltak falrengető ötletek, de akkoriban bizony népszerűvé váltak, hiszen nem volt náluk jobb. Ami nem jelenti azt, hogy ne tudtunk volna már akkoriban jobbat elképzelni.
3., Elite - O.K.





Más. Válaszul Némedy Vanda (női olvasóink is vannak!) és több kedves levélírónknak, akik a valódi, műanyagdobozt hiányolják a CD körül megjegyezném, hogy egyelőre természetesen az újság árának szinten tartása szab csak határt képzelőerőnknek - tehát magunktól is eszünkbe jutott a színes dobozzal a gyűjtők kedvére tenni, s talán már a következő évezredben sor is kerülhet a dologra... (ez olyan frappáns volt, régóta vártam már, hogy alkalmazhassam).

Idézném:

"(...) a Tips & Tricks -el kapcsolatban... ez ugye egy teljesen független, külön újság lenne?"

Kérdezi igen helyesen Ferencz Csaba, Marosbélről, s a válaszunk: reményeink szerint, ha a tárgyalások megfelelően alakulnak, és a T&T magazin megvalósul, akkor ezt mindenképpen külön, önálló újságként teszi majd.

Eddig szinte mindenben egyetértettem a beérkező levelek íróival, de azért vannak disszonáns hangok is. Gondolok itt mindjárt azon nem is kevesekre, akik a CD-ről a soundtrack-eket hiányolják. Vajon a zenei újságok CD-iről nem hiányzanak PSX játékok? Nekik nem írnátok esetleg?! Egyébként, csak a ti kedvetekért, a jövőben majd lesz játékzene is a CD-n, de lehagyjuk róla, mondjuk a *Tomb Raider* vagy a *FFVIII demóját*. Ha! Erről jut eszembe egy nagyon lényeges,





Komoly felhívás az olvasókhoz.

Napi munkája során a *PSM* stábja gyakran ütközik a felkiáltást, meglepődést vagy méltatást kifejező hangutánzó-hangulatfestő szavak használatának prolematikájába. Hogy mire is gondolok? Hát azokra a bizonyos "ó", "hah", vagy a kissé angolamerikai "wow" szavakra. A probléma pedig az, hogy nincs is annál zavaróbb, mint ha egy ilyen, számunkra idegen, a környezetéből kellemetlenül kieső szóval tesszük döcögőssé az olvasók amúgy gördülékenyen sima betűfalását. Vegyük pl. az "ó"-t! Újságunk témái szempontjából ez túl decens, nem is beszélve az "ah"-ról, amit a valós életben utoljára 1914-ben hallhattunk az Angolkisasszonyok valamely Nevelőintézete felől. A képregény-fordításokban gyakran szereplő "aaoorghhhhh" (ki tud ennyi h-betűt kiejteni?) szintén nem az ideális megoldás. De akkor vajon melyik az? Melyiket használjuk, mondjuk a *Quake II*-egy jól sikerültebb jelenetét méltatandó, vagy a *Wip3out* leírásában, amikor azt akarjuk érzékeltetni, hogy egy gép úgy húzott el mellettünk, hogy csak na? Ebben kérném olvasóink segítségét - szabadon választott felkiáltó-szó pályázat formájában, melynek legsikerültebb alkotásait apró, műanyagból készült figurákkal*, és a szónak *PSM*-ben való gyakori szerepeltetésével honorálnánk. Mellesleg egy táblázatos formájú kiértékelést is készíthetnénk.

Zárszóul, miután biztosítok mindenkit, hogy továbbra is nagyon várjuk leveleiteket, nem is

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

beszélve kisded pályázatunkra érkező irodalmi remekeitekről, tehát E-mail, levél, bármi jöhet - álljon itt egy szövegkörnyezetéből kiragadott idézet Gyarmati János, Bp-i olvasónk leveléből.

"(...) kicsiny hazánkban ez az újság jelen pillanatban minden szempontból a legjobb, igazi profi munka, mind terjedelmét és tartalmát tekintve is."

*** Lásd Butik rovat**

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTÉKKLUB
PSX gépek, programok adás-vétele, kölcsönzése.
Salgótarján, Kassai sor 12.
Tel.. 20/9-770-709

NEW GAME
ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA, VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: (20)-988-4883
5000 Szolnok, Batthyány u. 22.

GAMES WORLD BT.
NAGY VÁLASZTÉKBAN SONY PSX, NINTENDO 64 GAME BOY VÁSÁRLÁSA, CSERE-BERE.
1191 Bp., Hunyadi u 10-14

PREDÁTOR VIDEÓJÁTÉKOK
MINDEN AMI VIDEÓJÁTÉK, GÉPEK, PROGRAMOK TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
TEL.: 76/460-474; 06-20/9-692-899

KONZOL STÚDIÓ
VIDEÓJÁTÉK-KONZOL SZAKÜZLET ÉS SZAKSZERVÍZ.
Tel./Fax: 218-1925. 06-20/9-888-337
Nyitva: H.-P.: 11-19; Szo.-V. 9-13

JÁTÉKÁLLOMÁS
Segítünk játszani! Állitólag olcsók vagyunk!
Hívj: 40-50-350. XVI. Pálya u. 104

MEGA TOP-X
PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel. Akciós software és hardware.
9400 Sopron, Füredi sétány 6.

HOOLIGAMES
SONY PSX ALAPGÉP, KIEGÉSZÍTŐK PROGRAMOK, KEDVEZŐ ÁRON KAPHATÓK.
VI. Bp., Szondy u. 14. Tel.. 3324-681

FIGURA PLAYSTATION
1066 BP. OKTOGON TÉR 3.
TEL.: 06/1 343-5895
NYITVA TARTÁS : H-P 10-18, Szo.10-14.

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA
Sony, Nintendo adás-vétel-csere-gépkölcsönzés.
9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
Tel.. 06-20/9-565-322

NINTENDO ÜZLET
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁS-VÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
V. BP., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

GAMESTATION
SONY P.S.X. GÉP-JÁTÉKOK ADÁS-VÉTEL-CSERÉJE
XVI. ONDVEZÉR 41. NY.: H-V 12.30-20.00-IG.
TEL.: 06-209-291-248

VIDEÓJÁTÉK SZAKÜZLET
PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy PC CD-ROM játékok bő választékban.
8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

NINTENDO ÜZLET
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁS-VÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
VI. BP., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

PLAYSTATION SZERVIZ
TEL.: 06-30-951-6582

NINTENDO SHOP-RON
SOPRON LEGNAGYOBB VIDEÓJÁTÉKSZAKÜZLETE
9400 Sopron, Újteleki u. 50.
Tel.. 99-333-195

MEGACOMP
Minden Playstation játék 3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
XX. BP.,SZENT ERZSÉBET TÉR 10.

TOBI BOX JÁTSZÓHÁZ
PSX gépek adás-vétel-csere+kiprobálási lehetőség. N64, Supernintendo, Gameboy csere.
1173 Bp. Pesti út 44/A.; Tel: 06-30-942-8109

APRÓ COM. KFT
PC konfigurációk építése, PSX tartozékok és szoftverek teljes kínálata. Elender Internet előfizetés.
II. Bp., Mária Remetei út 116. Tel.: 275-80-70

JÁTÉKÁLLOMÁS
SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK KELLÉKEK ADÁS, VÉTEL, CSERE.
Gödöllő, Szilhát u. 4.

SIGNAL COMPUTER KFT
TV-játék szaküzlet. Gépek, tartozékok, programok. Folyamatos AKCIÓK!
1135 BP., BÉKE ÚT 100. TEL.: 340-8544

MARIO HOUSE
Ninteno, Sega, Saturn, Sony, Ultra 64 gépek és játékprogramok, adás-vétel és csere. Lego adás-vétel.
1139 Budapest, Üteg u. 29; Tel.: 339-43-53

Ha itt szeretne hirdetni, kérjük lépjen kapcsolatba

Horváth Henrikkel
(1) 457-1135

Hirdetőinknek ingyenes szövegírást és grafikai kivitelezést biztosítunk.

INDUL A PRIVÁT PSM PIAC

MEGUNTAD VALAMELYIK JÁTÉKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD? ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTÉKOT, PERIFÉRIÁT, MEMÓRIÁT RÉGEBBI MAGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT? JÁTSZÓTÁRSAT KERESEL?

KÜLDJ LEVELET VAGY E-MAILT!

MAGÁNSZEMÉLYEKNEK **INGYENES** HIRDETÉSI LEHETŐSÉG 20 SZÓIG

E-MAIL:HORVATHH@DCCD.HU
TEL.:06-1-457-1135

LAPZÁRTA: OKTÓBER 18.

KONZOL STÚDIÓ
Minden ami...
PlayStation
NINTENDO64
AKCIÓS ÁRAK!
SZAKÜZLET, SZAKSZERVÍZ
Bp.IX.,Kinizsi u. 27.
Tel/FAX: 218-19-25
Tel: 06-20-9888-337
Nyitvatartás:
H - P : 11 - 19
Szombat : 9 - 13

SEGA CD-k
2500 Ft-os egységáron eladók.
ÉRD.: 352-8576

FINAL FANTASY VII. - VIII.
teljes leírását eladnám, 150 oldalas.
ÉRD.: MIKI, 291-4222

ELADÓ 2 DB. PSX GÉP.
ÉRD.: ROLAND 06-20-33-46-778

EREDETI PSX LEMEZEK (32 DB.),
folyamatosan bővülő választékkal eladók, illetve cserélhetők.
Irányár:4-12000 Ft. PSX gép és tartozékai is eladók.
TEL.: 06-60-460-064

FIZESEN ELŐ A PLAYSTATION MAGAZINRA EGYETLEN TELEFONHÍVÁSSAL OTP BANKKÁRTYÁNAL!

Önnek nem szükséges csekkek kitöltésével, postázásával fáradnia. Lapunkat telefonon is megrendelheti és az OTP bankkártyája segítségével egyúttal ki is fizetheti.
Az InterTicket bankkártyás telefonos ügyfélszolgálata a

(06-1) 266-0000

számon hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható.

Az InterTicket bankkártyás szolgáltatásai: Színház-,koncertjegy vásárlás, repülő-, hajójegy megrendelés, Hírlap előfizetés

A PSM 05 TARTALMÁBÓL

MONSTER SPECIAL!

MEGJELENIK NOVEMBER 9-ÉN

Dino Crisis

Menekülj! Elszabadult egy sereg dino és a PlayStationöd felé tart. Olyan, mint a Resi, csak raptorokkal! Jujjj!

Quake II

Menekülj megint! Közeleg a lövöldözős űr-horror, mely garantáltan az életedre tör!

És ha mindez nem elég...

- Kritika és demo az F1 '99-ről, a Metal Gear Solid: Special Missions-ről és néhány RPG figura a Final Fantasy VIII-ból...
- Bemutatjuk a FIFA 2000-t és az Unreal-t
- Tippeket adunk az ijesztő Silent Hill-hez
- Megtudhatod a legújabb híreket a PS2-ről

A LEGFRISSEBB HÍREK, ELŐZETESEK:

- FIFA 2000
- TOMB RAIDER: TLR
- GRAN TURISMO 2
- DEMOLITION RACER
- UNREAL
- MUSIC 2000
- PAC-MAN WORLD
- EXPENDABLE
- CHOCOBO RACING
- FIGHTING FORCE 2
- GTA 2
- TOY STORY 2
- MISSION IMPOSSIBLE
- ISS PRO EVOLUTION
- SOUTH PARK RALLY
- TARZAN
- WCW MAYHAM
- RAINBOW SIX

LEMEZMELLÉKLETÜNKÖN: QUAKE II (JÁTSZHATÓ) DINO CRISIS (JÁTSZHATÓ) METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS (JÁTSZHATÓ) THIS IS FOOTBALL (JÁTSZHATÓ) 40 WINKS (JÁTSZHATÓ) SOUL REAVER (JÁTSZHATÓ-ÚJ!) FINAL FANTASY VIII (VIDEO) THE X-FILES (VIDEO) ÉS MÁS EGYEBEK!

RAJTUNK KÍVÜL ÁLLÓ OKOK MIATT LAPUNK TARTALMA MÓDOSULHAT. A DEMO CD TARTALMÁNAK VÁLTOZTATÁSI JOGÁT IS FENNTARTJUK.

Virtual World

TOVÁBBRA IS TART A PSM ÉS A VIRTUAL WORLD KÖZÖS AKCIÓJA: AMENNYIBEN ÜZLETEINKBEN OKTÓBER 10-IG JÁTÉKOT VESZEL (VAGY RENDELSZ) ÉS FELMUTATOD (VAGY BEKÜLDÖD) A JOBB ALSÓ SAROKBAN LÉVŐ KUPONT,

AKKOR AZ ÚJSÁG ÁRÁT (1990 FT) LEVÁSÁROLHATOD !!!

CSAK NÁLUNK!

AKCIÓS AJÁNLATAINK:

Részletekről érdeklődj üzleteinkben!





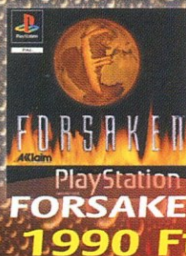

SMALL SOLDIERS
+ kontroller
6990 Ft



THE X-FILES
11990 Ft



KONTROLLEREK:
már
1890 Ft-tól



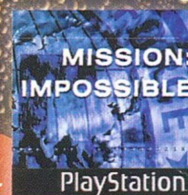
FORSAKEN
1990 Ft



MEMÓRIA KÁRTYA:
már
1890 Ft-tól



PISZTOLYOK:
már
5490 Ft-tól



MISSION: IMPOSSIBLE
11990 Ft

ÍZELÍTŐ ÁRLISTÁNKBÓL:

Áraink az Áfát és a levásárolható kedvezményt már tartalmazzák!

All Star Tennis '99	9990
Armored Core	1990
Asterix	11990
Auto Destruct	1990
Baby Universe	1990
Breakpoint	1990
Bug's Bunny	11990
C3 Racing	8990
Carnage Heart	1990
Colin Mac Rae Rally	7990
Crash Bandicoot 3	9990
Croc Pl.	6990
Croc 2	11990
Devil's Dice	6990
Doom	1990
Die Hard Trilogy	6990
Driver	11990
Duke Nukem: Time to Kill	11990
Everybody's Golf	1990
Evil Zone	11990
Fifa '96	1990
Fifa '97	1990
Fifa '98 Pl.	6990
Fifa '99	5490
Fluid	1990
Forsaken	1990
Ghost in the Shell	1990
Heart of Darkness Pl.	5490
Hercules Action Game	5990
Int. Superman Soccer	1990
Jurassic Park 2 Pl.	6990
KKND Krossfire	11990
Kula World	8990
Kurushi	7990
Legend	11990
Libero Grande (Demo)	490
Medievil	8990
Men in Black	8990
Metal Gear Solid	11990
Monaco GP2	8990
Moto Racer 2	11990
Moto Racer Pl.	6990
Nascar '98 + joypad	9990
NBA '98	6990
NBA '99	8990
Need for Speed 4	11990
NHL '97	1990
NHL '98	6990
NHL '98 + joypad	10990
NHL Face off 99	8990
Ninja	8990
Pandemonium	6990
Perfect Assassin	1990
Pitfall 3D	7990
Pool Hustler	11990
Popolous 3	11990
Premier Manager '98	6990
Rascal	6990
Rayman Pl.	6990
Ridge Racer Type 4	11990
Rival Schools	6990
Sanghai True Valor	11990
Sentient	1990
Shadow Gunner	1990
Skullmonkeys	6990
Small Soldiers	5490
Soulblade Pl.	6990
Sports Car GT	11990
Spyro the Dragon	8990
Street Skater	11990
Super Pang Collection	6990
Syphon Filter	11990
Tenchu	11990
Theme Hospital	6990
Time Crisis Pl.	5990
Tobal No. 1.	1990
TOCA 2	11990
Toca Touring Car	6990
Tomb Raider 3	11990
Tombi	11990
True Pinball	5990
V-Rally	5990
V-Rally 2	11990
Wargames	5490
Warzone WWF	6990
World Cup 98	6990
Xevious	1990
Zero Divide 2	1990

A "Playstation" a Sony Computer Entertainment bejegyzett védjegye. FIGYELEM! Akcióink halmozottan nem érvényesek! Amennyiben valamelyik akciós program később jelenik meg mint a hirdetés, úgy előrendelhető az üzletben és bónusz Demo CD-t ajándékozunk hozzá a megjelenéskor.

OLCSÓBBAN SZERETNÉL VÁSÁROLNI?
AKKOR MOST NÉZZ BE HOZZÁNK ÉS HOZD MAGADDAL MEGUNT PLAYSTATION JÁTÉKAIDAT, MELYEKET AKCIÓNK KERETÉBEN
VÁSÁRLÁSKOR BESZÁMÍTJUK !!!

Nemsokára itt a Final Fantasy 8! Már most rendeld meg, mielőtt hiánycikké válna!

TELEFONÁLJ MOST!!! 345-8118

MAMMUT ÜZLETHÁZ
1022 BUDAPEST LÖVŐHÁZ U. 4-6. II. EM.
TEL: 345-8141

ALFA CD CENTER
1148 BUDAPEST, ÖRS VEZÉR TERE
AZ IKEA ELÖTT (23-AS PAVILON)
TEL: 2222-350

PSM04